

KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ



SILENT HILL™

● パーフェクトガイド ●

Cheryl vanished in mist.
Can Harry solve
the mystery of Silent
Hill and rescue her?



© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ



SILENT HILL™

• パーフェクトガイド •

Cheryl vanished in mist.
Can Harry solve
the mystery of Silent
Hill and rescue her?



© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ

SILENT HILL™

The fear of blood tends to create fear for the flesh.





消えたシェリルを探せ

休日を利用し、愛娘シェリルとともに、サイレントヒルへと観光に来たハリー。だが、街へと向かう途中、突然飛び出してきた少女のため、ハリーたちを乗せた車はハンドルを切り損ね、崖下へ落ちてしまう。運よく助かったものの、シェリルの姿が消えている。ハリーは季節外れの雪が舞うサイレントヒルの探索を始めるのだった。

ハリー・メイソン

本作の主人公。交通事故のあと、どこかに失踪した愛娘シェリルを捜し出すため、果敢にも怪物の徘徊する街の探索を始める。



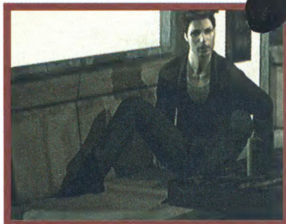
HARRY MASON

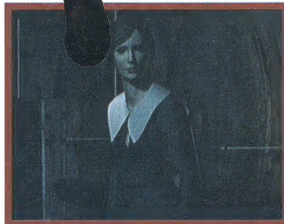
シェリル・メイソン

7歳になったばかりのハリーのひとり娘。事故後、こつぜんと姿を消してしまった。いったいどこに行ってしまったのだろうか？

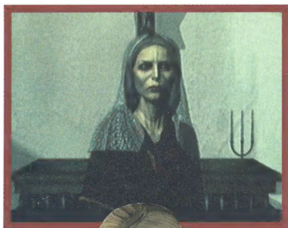


CHERYL MASON













CYBIL BENETT

シビル・ベネット

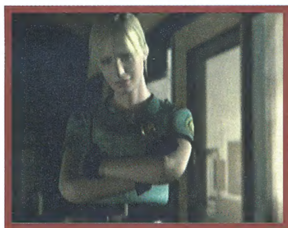
通信の途絶えてしまったサイレントヒルを調査するため、隣街からやってきた警察官。いろいろとハリーのサポートをしてくれる。

LISA GARLAND

リサ・ガーランド

アルケミラ病院に勤めている看護婦。異界化した病院の中にひとりだけ取り残され、じっと助けを求めていた。







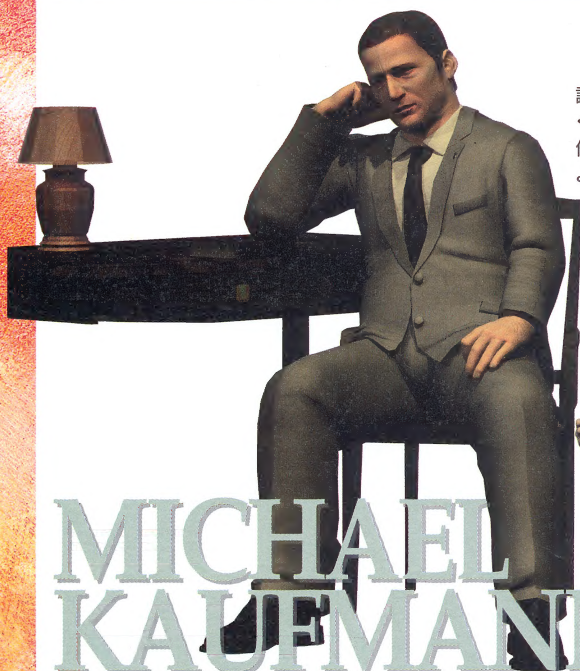




DAHLIA GILLESPIE

ダリア・ギレスピー

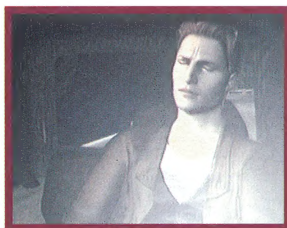
ハリーの行く先々で現れ、謎の言葉と助言を残していく女性。街の異変について、何か手掛かりを握っているようだが……。




MICHAEL KAUFMANN

マイケル・カウフマン

アルケミラ病院に勤めている医師。今回の件に関して、何か秘密を持っているらしく、謎めいた行動を取ることが多い。









今、体験する恐怖と謎の数々

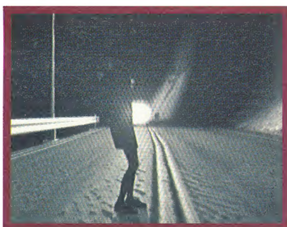
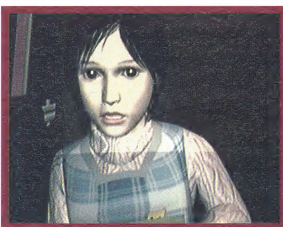
『サイレントヒル』は暗闇の恐怖、暗闇の中で
何者かに襲われる恐怖、その何者かから逃げる緊張感を
体験するゲームである。
異形の生物が徘徊する街で、
君は何を見るのだろうか？



アレッサ・ギレスピー

謎の少女。突然現れたり、目の前から消えたりと、およそ人間とは思えない行動を見せる。その正体は……？

ALESSA GILLESPIE


CONTENTS

Chapter 1 OPERATION FILE……7

操作解説

ゲームの操作方法や、武器、回復アイテムの使い方、各種コマンドの説明など、ゲームをプレイするために必要な基礎的な知識を説明している。

Chapter 2 MONSTER DATA……21

モンスターデータ

ゲームに登場する敵キャラクターを紹介。体力、攻撃力、出現場所などのデータはもちろん、回避・戦闘などの対処法をモンスターごとに解説している。

SILENT HILL™

Chapter 3 ROUTE GUIDE……31

ルート攻略

ゲームの攻略を、順を追って紹介している。また、取得可能なアイテムの設置場所を掲載した、各探索場所ごとの地図も掲載。ここを見ながらゲームを進めていこう。

Chapter 4 SILENT HILL MYSTERY……109

サイレントヒルの謎

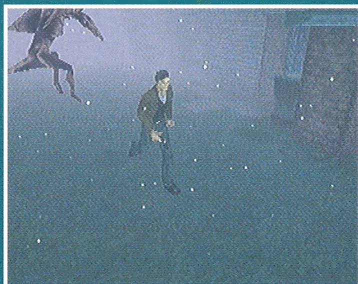
ゲーム内に用意されたいくつかの謎について、その解答を完全に解説。どうしても解けない謎に出くわしたら、ここを見るといいだろう。

Chapter 5 SECRET DATA……121

シークレットデータ

クリア後のランクの基準、エンディングの分岐、隠しアイテムの解説をする。ここを読めば、より高密度のゲームが楽しめるだろう。なお、末尾に、クリアアイテムの一覧表も掲載。

SILENT HILL™



Chapter1

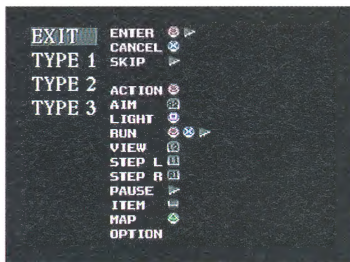
OPERATION FILE

操作解説

コントロール

ここではゲーム中のさまざまな操作方法を紹介していく。ハリーを自由に動かしたり、
必要な装備を整えることはゲームをクリアするために必須の要素といえる。
ひとつひとつのボタンの意味をしっかりと覚えておこう。

まずは、基本的なボタン操作を紹介していく。ここで、どのボタンでどんな行動ができるのか把握しよう。できればゲーム序盤で少し練習し、考えるのと同時ぐらいに指が動くようにしておけば、ゲーム中の難所も楽に切り抜けられるだろう。なお、各ボタンの用途は「OPTION」で変更することができる。ここでの解説は初期状態の設定に沿っている。



ボタン設定は自分の使いやすいように変更することが可能だ。やりやすいように配置しておこう。

歩く・向きを変える・後退する（走る・バックステップ）

ハリーの基本移動は方向キーで行う。上でハリーは前進し、左で左に旋回、右で右に旋回する。下に入れるとあとずさるように後退していく。ここでひとつ注意しておきたいのは、どんなカメラアングルになっても、ハリーがどこを向いていても方向キーの操作は変わらないということだ。慣れるまでは、街の中を歩き回るなどして、操作感覚をつかむといいだろう。また、×ボタンを押しながら方向キーを押すと、「前進」は「前方に走る」、「後退」は「バックステップ」に変化する。



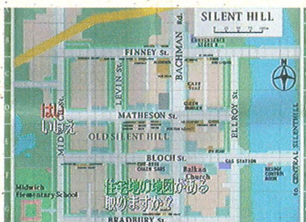
ゲームスタート直後に街中で歩いたり、走ったりして早めに操作に慣れておくこと。

さまざまなアクション

○ボタンはさまざまな行動をハリーにさせるボタンである。ハリーの目の前の箇所を調べたり、アイテムを拾ったり、扉を開けたり、扉の鍵を使うなどと、いろいろな局面で使用することになる。ただし、暗闇の中でライトを点灯していない場合は、○ボタンを押しても調べる、鍵を使うなどの行動をすることができない。調べたい場所の前では、必ずライトを点灯しなければならないことを覚えておこう。

マップを見る

△ボタンを押すとマップを見ることができる。ただし、地図を入手していなかったり、ライトが消えていると見ることはできない。詳しいマップの見方はP18参照。



地図は事前に入手しておかないと、見ることはできない。まず今いる場所の地図を探そう。

ライトの点灯

□ボタンでライトを点灯したり、消灯したりすることができる。点灯時は敵に発見されやすいので注意が必要。



ライトを点灯していると敵に発見されやすくなる。敵の多い場所を探索する時は消しておくのが無難だろう。

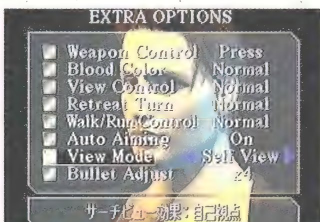
横移動（横走り）

L1ボタンは左に平行移動、R1ボタンは右に平行移動する。また、この時に方向キーの左右にボタンを入れることで、曲線を描くように移動することができるようになる。調査したい場所の前で、わずかに左右に動きたい場合に使うと便利だ。

さらに×ボタンを押しながらL1、R1を入力すると横に走ることができる。この時も、方向キーの左右を入れることで、弧を描くように走ることができる。

視点の切り替え

L2ボタンを押すと前方視点に視点が切り換わる。ハリーの前方を映すようなカメラアングルなので、調査の時に重宝する。



「自己視点」は、初め選択できない。ある条件を満たすと、選択が可能になる。

照準・構え（攻撃）

R2ボタンを押すと攻撃態勢を取る。銃器なら敵を狙い定め（照準）、打撃武器なら武器を手に構えることになる。なお、武器を装備していないと、このアクションは起こらない。照準、構えの状態で○ボタンを押すと、発砲・攻撃を行う（武器を装備していても、R2ボタンを押しながらでないと攻撃はできない）。また、武器によっては照準、構えの態勢に入ると、移動できなくなるものがあるので注意しよう。

ターン

R1ボタンとL1ボタンを同時に押すことで、その場で反転することができる。狭い足場で急いで向きを変えたい時などに有効なテクニックだ。



扉を開けてすぐに敵が待ち受けていた場合も、すぐに反転して扉から出れば安心。態勢を立て直して挑もう。

アイテムを使う

SELECTボタンを押すとアイテム画面に入ることができる。ハリーの体力の確認や、アイテムの使用、武器の装備などはすべてここで行う。詳しくはP15参照。



アイテムの確認や体力の確認、武器の装備、オプションの変更などができる。よく開くことになるだろう。

戦闘と戦闘の回避

**暗闇の中から容赦なく襲いかかってくるモンスターたち。
彼らを相手にする場合にはどうしたらよいのだろうか？
ここでは、敵のモンスターから逃げたり、戦う時の方法を紹介していく。**

『サイレントヒル』では、主人公ハリーに比べはるかに体力を持つモンスターが出現する。とてもすべてを相手にはできない。ここでは戦闘の回避方法、そしてやむを得ない場合、いかに戦うかを説明する。10〜11ページでは、どういった場合に逃げ、どういう時に戦うのかという状況判断、基本的な回避法、戦闘方法を紹介する。そして、12〜14ページでは、各武器の攻撃力、入手場所等のデータ、長所・短所などを説明している。これを参考に襲い来るモンスターと渡り合っていこう。



突然の敵の来襲にはどうすればいいのか？　瞬時に状況を判断し、素早い対応をとることが要求されてくる。あせらず、敵の動きを見ていこう。

どんな時逃げるか？



こうなる前に、早い段階で逃げ出そう。

まず、逃げる場合の大前提として、逃げる場所が必要になる。近くに安全を確保できる場所がなければ、逃げても仕方ない。周囲の地形には常に目を配っておこう。

また、敵が大量にいる時、弾薬が残り少ない時、敵の位置がわかりにくい時、敵が1体しかおらず回避が容易な場合などは（何度も訪れる場所に出るようなものや、すべてに余裕がある場合は戦ってもいい）、逃げることを中心に行動したほうがいいだろう。

どんな時に戦うか？

ハリーは普通の一般市民だ。戦いは決して得意ではない。原則として逃げることをメインとし、次のような状況の場合のみ戦うといいだろう。地形が狭くどこにも逃げ場がない場合。次いで、行き先に敵が立ち塞がっている場合やアイテムを回収する時に邪魔な敵がいる場合などが該当する。ただ、状況によっては多少のダメージを受けてしまう可能性もある。回復アイテムに余裕があるならば、強引に突き抜けたほうが早いこともある。



狭い通路の場合は、倒したほうが安全だ。

回避方法

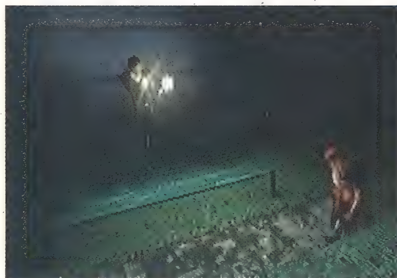
回避することを選択した場合は、接近される前に現在の状況を的確に判断し、敵の能力をよく見極めておく。敵の動きがこちらよりも速い場合、屋外ならジグザグに走り、通りの角を曲がるなどして、敵の視界から消えるように動くといい。屋内なら、扉に入ったり、相手の攻撃に合わせてバックステップや横走りで攻撃をはずし、敵の動きが止まっている間にすり抜けるといいだろう。こちらよりも動きが遅い敵ならば、走って振り切れば十分だ。

また、とりあえず銃を撃ち込み、相手がひるんだ隙に横を走り抜けるという作戦も使える。特に狭い場所などでは有効だ。


敵は連続して攻撃してこないので、このあと、横をすり抜ければいい。


銃を撃ち込むことでできる隙は逃げる時、意外に役に立つ。

攻撃方法


ポジションどりはもっとも重要な要素のひとつ。おろそかにすると、アッという間にやられてしまう。


モンスターごとに有効な戦闘方法も存在する。

戦闘を行う場合、敵の敏捷性が重要になる。こちらよりも動きが素早く捉えにくいものは銃で、自分よりも動きが鈍いものは打撃武器で臨むといいだろう（弾数に余力がある場合は銃でも構わない）。また、敵が多い時は、遠距離から銃を撃っておいたほうがいいこともあるだろう。

また、相手を迎え撃つ場所の選択も重要だ。敵の攻撃してくる方向が一方向になるような位置を取るのが理想である。それから1体ずつ相手にしていけばいいのだ。それができない時は、なるべく壁を背負うなどして、相手からの攻撃方向を減らそう。なお、銃を使う場合、敵を倒すごとに照準を切り替えなければ、死体に無駄な弾を使ってしまうことになるので気をつけよう。

各モンスターには有効な武器や、効果的な対処法がある。21ページ以降のモンスター紹介を参照しよう。

武器の使い方

武器の特性を知っておくと、有利に戦うことができる。
よく覚えておき、上手く使いこなせるようになろう。

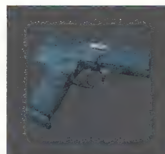
望まずとも、ハリーは不気味なモンスターと戦うはめになる。この時、丸腰では話にならないのは当然だ。あちこちに置かれた武器を集め、使いこなしていく必要がある。

ここでは、ゲーム中に出現する武器の解説と、使い方を説明していく。ただし、戦闘の苦手なハリーにとって武器を使うのは最後の手段だ。なるべく回避していこう。



武器を使いこなさなければ、待っているのは死だ。それぞれの特性を覚えて、効果的に使っていこう。

ハンドガン

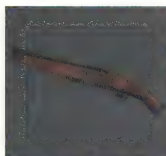


入手場所● カフェ
攻撃力● 100
最大装填数● 15発

カフェで目覚めたあとに、シビルより渡される拳銃。最大装填数は15発。威力は100と低く、モンスターを素早く倒すには少々心許ない。さらに、標的が遠くなればなるほど、当たりにくくなるので、引きつけて撃つ必要がある。

ただ、構えたまま移動することが可能なので、一定距離を保ったまま攻撃できるのが魅力である。「ハンドガンの弾」を持っていないと使用できない。

ショットガン



入手場所● 学校後編1階トイレ
攻撃力● 50～600
最大装填数● 6発

弾を散らばせて撃つことで、広い範囲を攻撃することが可能な銃。まとまっている敵を倒すのに重宝する。弾が飛び散るため、対象が遠距離の場合は威力が落ち、逆に近くだと、すべての弾が当たるので威力が高くなる。また、この銃も構えながら移動できるので、構えつつ敵を誘き出して一掃することも可能。非常に、使いやすい銃である。使用の際には「ショットガンの弾」が必要。

狩猟用ライフル



入手場所● 繁華街後編ショッピングセンター1階
攻撃力● 350
最大装填数● 6発

狩猟に使用する大型の銃。使用時には、「ライフルの弾」が必要。最大装填数は6発と少ないが、破壊力は銃の中で安定して一番高い。命中率も高く、遠距離から攻撃しても、はずすことがほとんどない。ただ、大型ゆえに構えたまま移動できないのが難点。敵に挟まれたり、近くに寄られると弱い。したがって、壁を背にする、距離を取るなどの策をこうじてから、攻撃するようにしよう。

調理用ナイフ



入手場所●
カフェ

攻撃力●
斜め振り下ろし…130
斜め切り下ろし…130
正面突き…………120

通常は右上から左下へと振り下ろして攻撃する。連続攻撃の場合は、続けて左上から右下へと、攻撃を加える。また、構えボタンと攻撃ボタンを押し続けることで、突くこともできる。振り下ろすよりも攻撃が速く、攻撃しながらの移動もできるのが利点だ。ただし、上下の突き分けはできない。上空の敵は、振り下ろしで攻撃しよう。

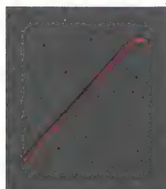


「調理用ナイフ」は、間合いも狭く威力も低い。だが、移動しながらでも攻撃できるのが魅力だ。敵との間合いをはかって、攻撃を続けることができれば、ダメージを受けることなく敵を倒すことが可能だ。



突き攻撃は、mumblerなど背の低い敵には当たらない。

鉄パイプ



入手場所●
住宅街、最初の路地

攻撃力●
斜め振り下ろし …70
切り返し …………50
正面振り下ろし …90

「To School」と書かれた、シェリルのスケッチブックと同じ場所に落ちている。攻撃力は低めだが、攻撃範囲がナイフに比べて広いため、敵の懐に入らなくても攻撃することができる。移動しながらでも、攻撃を行うことが可能。攻撃ボタンを押し続けると、頭の上から下まで一気に振り下ろす攻撃に変わる。ただ、振り下ろし攻撃の威力は高いが、動作が鈍いので、動きの速い敵には通常攻撃で対抗しよう。



ナイフよりも広範囲を攻撃できる「鉄パイプ」。しかし、威力は一番低いので、いまいち使い勝手がよくない。「ハンドガンの弾」などがない時に使うようにして、それ以外は、なるべく別の武器を使おう。



振り下ろし攻撃なら、そこそこ使える。ナイフと使い分けよう。

ハンマー



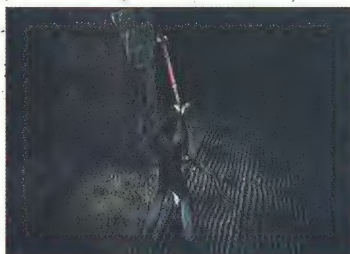
入手場所●
病院後編地下（発電室）

攻 撃 力●
斜め振り下ろし…280
切り返し…………200
正面振り下ろし…360

ハンマーは、その重さのために動作が鈍く、移動しながらの攻撃もできない。ただ、その分攻撃力は高く、打撃武器の中では一番の強さを誇る。また、攻撃ボタンを押し続けると、威力の高い振り下ろし攻撃ができる。この攻撃は地面にまで届くので、地面を這っている敵にも攻撃することが可能だ。攻撃範囲も広いので、敵との間合いを見はからって、使っていこう。



攻撃範囲が広く、威力の高い「ハンマー」は、打撃武器の中では一番使える。ただ、構えると動くことができないのが辛い。壁を背負いつつ、間合いを保って戦えば、かなり有利に戦闘を進めることができる。



振り下ろし攻撃は、攻撃が出るまでしばらく時間がかかる。

斧



入手場所●
骨董屋地下

攻 撃 力●
斜め振り下ろし…240
切り返し…………160
正面振り下ろし…250

「斧」は、片手で扱えるため、振りが比較的速い。連続攻撃では、振り下ろしに加えて、横になぐように攻撃を行う。攻撃ボタンを押し続けると、攻撃力の高い、上段からの振り下ろし攻撃が出る。だが、通常攻撃でも、そこそこの強さを持ち、スピードもあるので、無理に使う必要はない。早めに敵を倒してしまいたい時などに使っていこう。使い方次第では、銃よりも使える武器となるはずだ。



「斧」は、片手で扱う武器のため、構えながらの移動が可能で、攻撃しながらも動くことができる。攻撃力はハンマーの次に強く、非常に使いやすい。後半で、弾を節約する時はこの武器で進むといいだろう。



振り下ろしても、床までは届かない。蹴りで止めをさそう。

アイテム画面の見方

入手したアイテムや、残っている体力の確認、
武器の装備など、さまざまな局面で利用することになる。
使い方を、よく覚えておこう。

セレクトボタンを押すと、アイテム画面へと切り替わる。左には、ハリーの顔とともに残体力が表示されており、下半分には、今まで手に入れたアイテムが表示されている。

ここでは、手に入れたアイテムを確認または使用したり、武器の装備が可能だ。とにかく頻繁に利用することになるだろう。うまく活用していこう。



アイテム画面での操作は非常に大切だ。この見方と使い方は、しっかりと覚えておこう。

Status

アイテム画面左上にある、ハリーの顔が表示されている箇所。背景の色によって、ハリーの残体力がわかるようになっている。敵の攻撃を受けるたびに、こまめに確認するようにしよう。詳しくは、P16を参照。

Option

ゲームスタート時に、選択できるOPTIONと同じ。キーコンフィグ、血の色の変更、サウンド設定など、各種設定を行うことができる。どこででも変更が可能なので、プレイ中に気になったことがあれば、すぐ変更できる。いろいろ試して自分好みの仕様にしてみよう。

Equipment

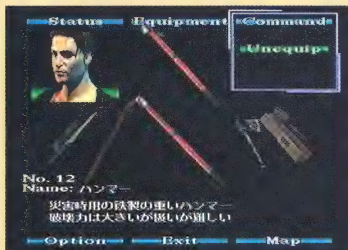
ハンドガン、ショットガン、ハンマーなど、武器の名前が表示され、これが現在装備している武器を表している。もし、ここに何もないと、装備していないということだ。武器は、手に入れただけでは使えない。必ず装備を確認するようにしよう。

Map

今現在持っている地図を見ることができる。通常時に△ボタンを押した時と同じだ。アイテム画面を開けた時は、このコマンドを選べば、地図を確認できる。なお、当然のことだが、地図を持っていないと、このコマンドを実行することはできない。

Command

アイテムを選んだ際に、画面の右上に表示される。「Use（使う）」、「Look（見る）」、「Reload（弾の充填）」など、そのアイテムによって表示される内容は異なる。また、武器を装備したり、はずしたりするのも、このCommandで実行する。



武器を選ぶと、右上にコマンドが表示される。Unequipを選ぶと、装備をはずすことになる。

体力ゲージの見方と回復方法

敵の攻撃を受けた結果、体力がなくなるとゲームオーバーになってしまう。
これを避けるためには、常に残体力をチェックし、
減っていれば、回復する必要がある。

体力ゲージの見方

体力は、アイテム画面左上部にある、ハリーの顔の背景に表示される色によってわかるようになっている。

表示される色は、緑、黄色、オレンジ、赤の4種類。緑に近いほど体力があり、赤に近づくほど、残り体力が少ないことを示している。なお、全体力を100とした場合、赤は、約0～40ぐらいと広く設定されているため、赤くなっても少しは耐えることができる。また、通常ゆっくりとハリーの後ろを上下に動いている色にも注意しよう。これが、速く動きだすと、体力がかなり減っていることを示している。回復アイテムを使用して、回復させるようにしよう。



常に緑にしておくのが理想だが、激しい攻撃の前ではそうもいかない。せめて黄色にしておこう。



まっ赤な状態では、ほとんど一撃、よくても2回攻撃をされたら、死んでしまう。気をつけよう。

回復方法

『サイレントヒル』では、失った体力の回復方法が限定されている。唯一、回復アイテムを使うしかないのだ。したがって、探索を行う時は、回復アイテムのストック数に気をつけよう。瀕死なのに回復できないと、つらい戦いを強いられることになるぞ。



いろいろなところにある回復アイテム。見つけたら、必ず入手するようにしよう。

回復薬は節約しよう

回復アイテムは、あちこちに配置されている。それでもその数は、限られており、あまり頻繁に使っていると、すぐになくなってしまう。さらに、ゲームの後半になると、出現する回復アイテムが少なくなる。むやみに戦って、ケガなどしないよう、ある程度アクションの腕を磨いて、余計なダメージを受けないように行動しよう。



むやみに使うのではなく、赤になった時に使用するなど、なるべく節約することを考えよう。

栄養剤



体力を、回復させることができる。ただし、回復量が少なく、体力がまっ赤な状態からだと、オレンジ位までしか回復しない。ただし、配置数は多いので、ある程度までなら、多用してもOKだ。数に余裕があるのなら、こまめに使用してもいいだろう。なお、ビンが小さいので少し発見しづらい。探索の際には、視点切り替えをうまく利用して、入手しよう。



頻繁に使うことになるであろう「栄養剤」。常にいくつかは持ち歩くようにしよう。

携帯用救急キット



「栄養剤」に比べ、かなり多くの体力を回復させることができる。まっ赤な状態から、一気に緑にすることも可能だ。ただ、数が少ないので、頻繁に使うことができない。一気に回復させたい時や、「栄養剤」のストックが残り少ない時など、状況に合わせて使っていこう。「携帯用救急キット」と「栄養剤」をそれぞれ1個ずつ使えば、体力をほぼMAXにすることができるので、ボス戦の前で、体力が少ない時などに試してみよう。



ゲームを通して、十数個しかない。無駄使いせず、要所で使っていくことだ。

アンプル



一度の使用で、体力をMAXまで回復させることができる。さらに、使用後も効果が残り、5分間は、1秒ごとに、少しずつ体力が回復するという、最高級の回復薬である。ただ、数的には、ほとんど配置されていない。ゲームを通しても、3つしか手に入らないので、使いどころを間違えないようにしよう。ボス戦か、どうしても抜けられない苦手な場所などで使用するといいだろう。また、一定時間回復が持続するという点を利用して敵に攻撃を受けつつ強引に突破するという、荒業も可能。

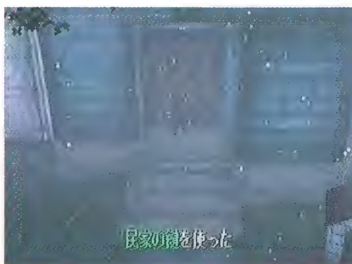


ボス戦でアンプルを使用し、足を止めての強引な攻撃を行う。強引だが早く倒すことができる。

イベントアイテムの使い方

ゲーム中に数多く登場するイベントアイテム。
そのほとんどは、ストーリーの進行上、非常に重要な役割を担っている。
アイテムによって、使い方が微妙に違うので、ここで説明していく。

一番多く手に入り、かつ重要なのが「鍵」である。これがないと、ほとんどの場合、先に進むことができない。「鍵」には、鍵のかかっている扉を調べると、自動的に使ってくれるものと、扉の前でアイテム画面を開いてから、使うものの2パターンがある。



鍵の使い方には、2パターンある。確認してから使用するようにしよう。

また、「鍵」がプレート型の場合もある。複数はめる場所がある時は、アイテム画面で選択したあとに矢印が出るので、矢印を合致する場所に持っていけばいい。使用場所は合ってるのに、何も起こらない時は、アイテム画面で使用してみよう。



使うプレートを選択し、矢印をはめる場所に持っていく。そこで、○ボタンを押せば使える。

マップの見方

マップを開くと、画面全体にその時ハリーがいる場所の地図が表示される。○ボタンを押すとクローズアップされ、その状態で十字キーを押して、スクロールさせて任意の場所を確認することができる。

また、ハリーの位置は、緑色の△で記され、細い頂点が前方を示している。地図上には、方角を示すマークもあるので、これをもとに街を探索すると、行動しやすくなる。

学校や病院など階数がある地図の場合、クローズアップする前の状態なら、十字キーの上と下で、表示させる階数を変更させることが可能だ。異なる階を探索する場合には、先に目標の部屋を確認しておくといいだろう。



住宅街では、行く場所が赤で表示されるので、目的地がわからなくなることはないだろう。



地図には、英語で名称が書いてある。行動の際には、間違わないように、よく確認しよう。

各種モード紹介

『サイレントヒル』では、
プレイヤーの能力に合わせて難易度が選択できるようになっている。
難易度か違うと、どこが変化するのか、説明しておこう。

不気味な怪物を相手にし、街のあらゆる場所を探索しなければならない『サイレントヒル』。さらに、ほぼ全部のボタンを使って操作しなければならないので、この手のアクションゲームの苦手な人は、かなり手こずるはずだ。逆に、慣れてくると物足りなさを感じてしまうこともあるだろう。

こういった不満を解消し、より長く楽しむために「EASY」「NORMAL」「HARD」の3段階の「モード」が設定されている。

EASY

敵の出現数が、「NORMAL」に比べて少なくなっている。また、敵の能力は、体力が100近く低く設定されている。ハリーが敵から受けるダメージも4分の3に抑えられている。さらに、つかみかかって攻撃してくる敵をボタン連打で振り払う時も、「NORMAL」と比較して約半分の回数で済むようになっている。

他のモードと比べると、かなり楽にクリアできるので、初級者はこのモードからプレイしよう。

NORMAL

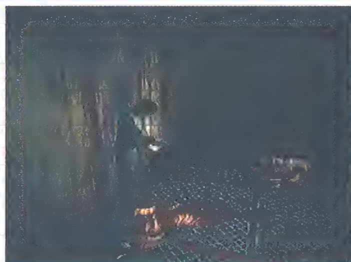
通常のモードがこれだ。モンスターの数や強さなどは、このモードで設定されている値が、平均となっている。「EASY」と「HARD」の中間に位置するが、どちらかというと「HARD」に近く、「EASY」で苦戦を強いられた人だと難しく感じるだろう。

なお、この章以降で書かれている攻略のページでは、この「NORMAL」モードを基準として解説している。異なるモードの場合は、注意すべき場所を、その都度明記しているので、気をつけよう。

HARD

「NORMAL」より、さらに高いレベルのプレイが要求される上級者モード。

敵の出現数はかなり多く、「NORMAL」以下ではいなかった場所にも敵が配置されるようになる。扉を出た直後の目前や、対処しにくい厄介な場所に、配置されるのが特徴だ。さらに、敵が与えてくるダメージも、「NORMAL」の1.5倍になり、組みつかれた時の連打数も、同じく1.5倍必要になる。また、鳴き声でair screamerを呼び寄せる新種のair screamerが登場する。



「EASY」では、敵がすぐ倒れてくれる。危ない時は、倒してから先に進んでいこう。



「HARD」になると、敵が増えるだけでなくハリーの受けるダメージも増える。かなりきびしい。

オプション

このゲームには、より快適にプレイができるよう、さまざまなオプションが設けられている。その数、実に18項目。かなり細かなところまで、設定できる。

下表の右側の項目は、オプション画面時にRボタンかLボタンを押すことで呼び出せるエクストラオプション。下2つは1度ゲームをクリアしないと現れない。

Brightness Level

画面の明るさを設定する。これは画面に映る縦線がどの程度に見えるかで調整する。ゲームの雰囲気にも関係するので、必ず調整しよう。

Key Config

コントローラーのボタン設定を任意に決めることができる。自分に合ったボタン配置にしよう。

Screen Position

テレビの種類によっては、ゲーム画面が中央に来ない場合があるので、その際に、画面の位置を調整することができる。

Vibration

デュアルショックでプレイしている場合、振動させるかどうかを変更する。

Auto Load

この設定を、ONにしてセーブすると、ロードする際に、自動的にそのファイルを読み込んでくれる。

Sound

出力される音を、ステレオかモノラルに設定することができる。テレビに応じて、設定するようにしよう。

BGM Volume

ゲーム中に流れる、BGMの音量を調節することができる。

SE Volume

銃を撃った時の音や、足音などのサウンドエフェクトの音量を調整する。派手なプレイが好きならお勧め。

Weapon Control

武器の照準（構え）時の設定を変更する。照準をボタンで解除するかどうかを変更できる。

Blood Color

敵、自分の血の色を任意に決めることができる。色は、赤、黒、紫、緑の4種類から選ぶことが可能。

View Control

L2ボタンの役割を反転することができる。つまり、これをリバースにすると、常に前方視点になる。

Retreat Turn

後退時の移動方向を逆にする。つまり、通常右下にいれると、左後ろに後退するが、これをリバースにすると、キー通りに動く。

Walk/Run Control

歩くと走るを逆にする。リバースにすると、×ボタンを押さなくても走るようになり、逆に×ボタンを押すと歩くようになる。

Auto Aiming

銃の照準をオートで行うか、自分で合わせるかを決める。自分で照準を合わせるには、かなり熟練しないときびしい。

View Mode

一度ゲームをクリアすると出現する。前方視点と自己視点を切り替える。

Bullet Adjust

入手する弾の数を、増やすことができる。エンディングを見るごとに、2倍～6倍まで増えていく。

SILENT HILL™



Chapter2

MONSTER DATA

モンスターデータ

モンスター紹介

ハリーに襲いかかるモンスター。彼らには知性が感じられないため、ハリーを敵として認識しているのかどうかはっきりしない。だが、その行動には明らかな殺意が感じられる。何もしなければ、一方的に攻撃され殺されるだろう。ハリーは特殊な訓練など受けていないが、ここは戦うしかない。しかし、闇雲に攻撃しても倒せない。このゲームでは弾丸や回復薬に限界があるので、無駄な攻撃や負傷は極力避けねばならない。ここではモンスターのデータ、対処方法を紹介する。敵を知れば戦闘で苦戦することも減るだろう。

モンスターの特徴をつかめ

『サイレントヒル』に登場してくる敵たちには、攻撃の種類や動き方など実にさまざまな特徴がある。

全体的な傾向として、好戦的な個体が多く、ほとんどはハリーを見つけると、素早く襲いかかってくる。ただし、中にはトリ型モンスター（air screamer、night flutter）のように、好戦的な性格以外に、おとなしいものや、狡猾なものなど細かな行動パターンを設定されているモンスターも存在する。

ハリーは戦闘に慣れていない一般人である。敵の動きを知ることで、戦闘を回避し、余計なダメージを受けないようにするのが、このゲームの基本なのだ。

敵は倒すのではなく、逃げることを前提とし、その上で何度も通る扉や扉の前など、どうしても邪魔になる敵だけ攻撃するのだ。なお、モンスターは光に反応する。探索はなるべくライトを消して行おう。

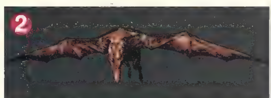

モンスターの行動パターンを知り、回避することを主体にゲームを進めよう。

表の見方

ここからは、モンスターの名前、外観、体力、出現する場所、行動パターン、逃げ方、戦い方を含めた対処法を紹介している。

ただし、ここで紹介している対処法は基本的には一対一の場合を前提としている。複数の敵に対処する場合は、一対一になるよう、地形をうまく利用しよう。

❶air screamer

❷


体力●		攻撃力●	
EASY	…380~480	噛みつき(歩行時)	…22
NORMAL	…❸380~480	噛みつき❹(浮遊時)	…18
HARD	…380~580	蹴り(飛行時)	………10

住宅街、繁華街、リゾート街など、屋外で頻繁に登場する。❺狭い場所を有効に生かして上空から攻撃してくる。

対処法

air screamerの攻撃は、飛行しながらのすれ違いざまに蹴り、急降下噛みつき、着地して歩行しながらの噛みつきなどがある。

噛みつく場合、攻撃❻後に速度を落とすので、この隙をついてダッシュで逃げればいい。蹴りは反撃しにくいのでジグザグに走って逃げ切ってしまおう。攻撃する時は、横走り、バックステップで位置を変え、銃器で反撃するのが賢明だ。

モンスターリストの見方

❶名前
❷外観
❸体力
❹攻撃方法と攻撃力
❺出現場所など
❻対処法

モンスターリスト

air screamer



体力●		攻撃力●	
EASY	…280~480	噛みつき(歩行時)	…22
NORMAL	…380~480	噛みつき(浮遊時)	…18
HARD	…380~580	蹴り(飛行時)	………10

住宅街、繁華街、リゾート街など、屋外で頻繁に登場する。広い場所を有効に生かして上空から攻撃してくる。

対処法

air screamerの攻撃は、飛行しながらのすれ違いざまに蹴り、急降下噛みつき、着地して歩行しながらの噛みつきなどがある。

噛みつく場合、攻撃前に速度を落とすので、この隙をついてダッシュで逃げればいい。蹴りは反撃しにくいのでジグザグに走って逃げ切ってしまおう。攻撃する時は、横走り、バックステップで位置を変え、銃器で反撃するのが賢明だ。

night flutter



体力●	
EASY	…280~680
NORMAL	…380~680
HARD	…380~780

攻撃力●	
噛みつき(歩行時)	…22
噛みつき(浮遊時)	…18
蹴り(飛行時)	………10

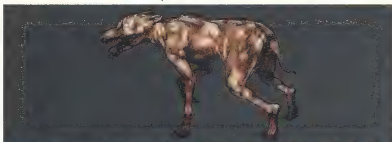
繁華街、もしくはリゾート街など、暗くなった屋外に登場する。基本的な行動パターンはair screamerと同一だ。

対処法

モードが「EASY」または「NORMAL」なら、ライトを消しておけば、まず襲われることはない。ただし、「HARD」では暗闇でもハリーめがけて飛んでくるので注意しよう。

また、歩行している場合は、鉄パイプやハンマーで首を攻撃すると簡単に仕留められる。これはair screamerにも有効なので覚えておくといいだろう。ただし、通常より一回り体が大きいものは一撃では仕留められない。相手の大きさを見て対応を考えること。

groaner



体力●		攻撃力●	
EASY	…210~279	噛みつき	………10
NORMAL/HARD	210~279 or 420~558		

住宅街、繁華街、リゾート街で登場する。特定の範囲を縄張りとしており、近づく者がいると襲いかかってくる。

対処法

groanerは、走り寄ってからのジャンプ攻撃を得意とする。また、聴力が高く、ハリーの走る音を聞きつけた場合も、攻撃してくる(歩いている時は走る場合よりも認知されにくい)。厄介な敵だが、ジャンプ中にしか攻撃の当たり判定がないので、落ちついてハリーの進行方向を変えれば容易にかわせる。攻撃する時は、近寄ってくる時か、攻撃後の遠ざかるところを銃器で狙い撃とう。

wormhead



体力●
EASY …210~279
NORMAL …210~279
HARD …420~558

攻撃力●
噛みつき ………10

暗闇になった繁華街やリゾート街の屋外で頻繁に登場する。groanerよりも強力なモンスターだ。

対処法

wormheadは、動きが素早い。とにかく足を止めずに動いて攻撃されないように。不意に襲われた場合は、下手に攻撃するより、逃げるほうが得策だ。また、攻撃する場合は、認知される前に、遠距離から銃器で攻撃するのがいいだろう。距離さえあいていれば、近づくまでに仕留めることも可能だ。ただし、この方法は他の敵がいないことが前提。屋外では1体の相手に専念できないことが多い。逃げることを第一に考えて行動しよう。

romper



体力●
EASY …339~450
NORMAL …450~561
HARD …675~899

攻撃力●
押し倒し→噛みつき
……………………10
(約1秒ごとにダメージ)

繁華街以降の屋外で登場する。跳ねるように素早く行動し、ハリー目掛けて攻撃してくる。

対処法

romperはハリーがある程度まで近づくと、飛び跳ねながら移動してくる。そして近距離になると、大きくジャンプしハリーを押し倒す。この攻撃はくせ者で当たり判定が広いため、少し動いたくらいではかわせない。タイミングよく横走りで逃げた時、やっとかわせるくらいだ。走り続けて振り切るのがもっとも安全な方法だろう。戦う場合、打撃武器はタイミングが取りにくく危険。銃器を使い接近してくるところに撃ち込もう。

mumbler



体力●
EASY…………350
NORMAL ………350
HARD ………600

攻撃力●
抱きつく ………12
(1.0~1.5秒ごとにダメージ)
切りつける ……15

学校、下水道、遊園地に登場する。下水道に登場する個体の体力は「EASY」「NORMAL」で525、「HARD」だと900に増強される。

対処法

mumblerの攻撃は近距離まで近づいてきて、抱きつくか爪を振り下ろすかのどちらか。抱きつかれたら、ボタンを連打して振りほどかないと、継続的にダメージを受けてしまう。移動速度は遅めなので、できるだけ引きつけて、横を走り抜けるようにしよう。攻撃は安全策なら銃器で、弾を節約したいなら鉄パイプの振り下ろし攻撃を使おう。「NORMAL」「HARD」の場合、再生能力があるので、トドメを確実に。

larval stalker



体力●
なし

攻撃力●
なし

学校の校舎内や、遊園地を徘徊している。暗闇の中で出現する上に、黒い半透明の外見をしているので、非常に気づきにくい。

対処法

larval stalkerは校舎内を鳴きながら（？）移動している、影のような物体だ。追いかけると逃げ出し、一定時間が経過すると消えていなくなってしまう。まったく攻撃してくることがなく、こちらからも攻撃することはできない。ただ、無害な怪物なのに、ラジオが鳴り出すため、他の敵と同時に現れる場合は混乱させられることになる。ラジオが鳴っている時、larval stalkerを目撃しても、油断しないように。

stalker



体力●
EASY…………350
NORMAL ………350
HARD ………600

攻撃力●
抱きつく ………12
(1秒ごと)
切りつける ……15

「不明」にのみ登場する。larval stalkerの成長した姿で、今度は攻撃力を持つ。相変わらず黒い半透明なので判別しにくい。

対処法

larval stalkerに似ているが、こちらは攻撃してくるので注意。攻撃方法はmumblerと同じで、足元への抱きつきと爪攻撃。ただ、発見しにくいため、気づいた時は、もう近づかれている場合が多い。十分に引きつけてから横を走り抜ければかわせるが、間合いが取りにくいため失敗しやすい。stalkerに対してはダメージ覚悟で走り抜けるか、銃器で遠距離から攻撃するのが最良だろう。打撃武器は間合いが取りにくいので戦いにくい。

creeper



体力●
200

攻撃力●
噛みつき …………6

学校、病院、下水道などで登場する。光源に集まる習性があり、ライトを灯していると、素早く攻撃してくる。

対処法

creeperはハリーを発見すると足元に近づいて噛みついてくる。ライトを消していればうかつに近づかない限り攻撃してこないので覚えておこう。攻撃を受けてもダメージは低いので多少の被害など無視して走り抜けるのがいい。あまり相手にする必要はないが、どうしても邪魔ならばハンドガンで攻撃する。接近してくるところに、一発撃ち込み、ひっくり返ったところを接近してトドメを差せば安全に倒せる。

puppet nurse



体力●
type A…400(黒いボブカット)
type B…650(金髪)
type C…800
(ウグイス色ガウンを着用)
※モードでは変化しない

攻撃力●
メスで切る ……25
組みつき …………0

病院や遊園地の後の迷宮内を徘徊している。怪物に取り憑かれた看護婦の成れの果てだ。見た目よりも動きが速いので注意。

対処法

手に持ったメスで攻撃してくるか、または、組みつき。組みつきはmumblerのものとは違い、ダメージはないが、行動できなくなるのでボタン連打で早目に振りほどこう。メスの攻撃は、ダメージこそ大きいものの、攻撃する前に立ち止まるので、そこで後退すれば、安全にかわせる。攻撃する時は、攻撃前に立ち止まったところで一歩下がり、鉄パイプやハンマーを振り下ろす。タイプにより体力差があるので、よく見極めて戦おう。

puppet doctor



体力●
750
※モードでは変化しない

攻撃力●
メスで切る ……33
組みつき …………0

病院に登場する。puppet nurseと同じく、ゾンビではなく、怪物に取り憑かれた医者だ。

対処法

puppet nurseと同じくメスによる切りつけ攻撃と、組みつきをしてくる。攻撃のパターン、組みつきにダメージがないなど、puppet nurseに似た行動パターンを持つが与えてくるダメージが高いので気をつけること。

回避の仕方や、攻撃方法は、puppet nurseと同じく、相手の攻撃を避けることが重要だ。速度はpuppet nurseより若干遅めなので、自分から慌てて攻撃をしかけなければ、それほど苦労することはないだろう。

bloodsucker



体力●
－
※ダメージを与えることはできない

攻撃力●
接触………………6

病院に出現する蔦状の怪物。壁から生えるように存在しており自分からは動けない。緑色のプレートを守っている。

対処法

病院の2階、西棟の一番奥にある204号室に1体だけ存在する怪物。「緑のプレート」を守っており、自分からは動くことはないが、ハリーが近づくと触手で攻撃してくる。

このモンスターは特別な存在で、ハリーの持っているどの武器をもってしても、ダメージを与えることはできない。あるアイテムを使って気をそらそう。

hanged scratcher



体力●

EASY	350
NORMAL	350
HARD	472.5

攻撃力●

引っ掻き	16

下水道にのみ登場する。天井に取りついて移動したり、水中から突然現れたりと、虚をついた攻撃をしてくる。

対処法

地を這って近づき、爪で薙ぎ払う攻撃と、天井にぶら下がり、頭上から引っ掻いてくる攻撃を得意とする。当たり判定が広く横にかわしただけでは、逃げ切れないので、バックステップでかわそう。

攻撃は、まず相手の攻撃をかわしてから、リーチの長い鉄パイプやハンマーで叩こう。または、ハンドガンの攻撃が有効。自動照準なので、構えながら移動すれば、天井に張りついた敵も事前に察知できる。

モンスターたちはどこから来たのか？

季節外れの雪が降り、モンスターが徘徊する街、サイレントヒル。この街に溢れているモンスターたちはどこから来たのだろうか？

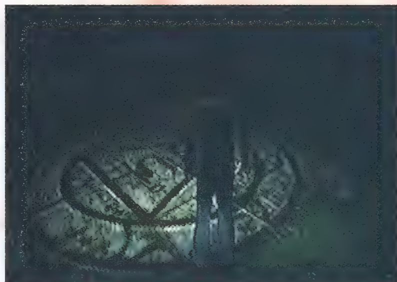
一番有力な考えとしては、何者かが黒魔術を使って呼び出したのではないかと思われる。これを裏付けるのが、ストーリーを進めるうちに登場してくる『図形』である。黒魔術では地面に何らかの図形を描き、異形の者を呼び出すということが、召喚術としてもっとも一般的であるからだ。

しかし、別の考え方もある。いなくなってしまった街の人々。彼らはいったいどこにいってしまったのか？　召喚されたモンスターに殺されたと考えるのが妥当だが、街にそれほど大量の死体が転がっているわけではないので、いちがいには考えにくい。それでは街の人々がモンスターに変わってしまったのだろうか？　しかし、病院に登場するpuppet nurseなどから見る限り、人間がまったく別の生物になってしまうことも考えにくい。これらのことから、モンスターが呼び出されたのではなく、ハリーやシビルがモンスターの徘徊する別の世界に迷い込んだと考えることもできる。しかし、どれも推測の域を出ないので、真実は定かではない。

みなさんはどうお考えになるだろうか？



これらのモンスターはいったいどこからやってきたのか？　すべては謎に包まれている。



悪魔を呼び出す儀式の一環として、地面に描かれた図形。これによりモンスターは呼び出されたのか？

ボスモンスター

ある特定の地域でハリーを待ち受けている、巨大な怪物たち。
無理に倒す必要がなく、基本的に回避することを前提とする他のモンスターと違い、
ボスモンスターは必ず倒さなければならない相手だ。いずれも強敵なので心してかかろう。

split head



体力●		攻撃力●	
EASY	25500	体当たり	命中時に決定される
NORMAL	25500		
HARD	51000	食いつき	即死

異界化後の学校、地下ボイラー室に出現する。頭部を左右に開いての噛みつき攻撃は一撃必殺の威力を誇る。

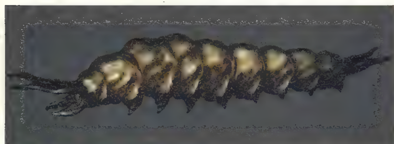
対処法

split headはハリーを常に正面に捕らえるように動く。攻撃は頭を突き出す体当たりと、口を開いての食いつき（ある程度ダメージが蓄積するまで食いつきは行わない）。横走りで敵の側面に回り込み、遠距離から銃で攻撃しよう。ダメージを与えていくと、今度は接近して食いついてくる。これを喰らうと即死だが、同時に絶好のチャンスでもある。口中に攻撃を加えれば大ダメージを与えられるのだ。わざと接近し口を開けさせておいて、後退しつつ銃で攻撃すると楽に倒せる。



口中を攻撃しなくても倒すことは可能。しかし、体力がものすごく多いので、かなり長期戦になる。

twinfeeler



体力●		攻撃力●	
EASY	3000	体当たり	10
NORMAL	3000	毒液	10
HARD	3000		

異界化後のショッピングモールに住み着いている巨大な芋虫。地中を自由に動き回り攻撃してくる。

対処法

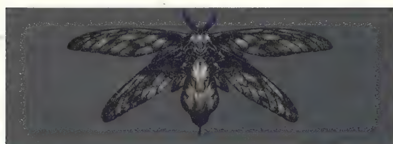
twinfeelerは砂の中に潜り、地中を移動し、地上に出るという行動を繰り返す。攻撃は地上に出た瞬間に、毒液を吐いたり、体当たりしてくる。

回避するには、出現するまで立ち止まって待ち、出現したら素早く横方向へ走りポジションを変える。動かずにいると、毒液の餌食になってしまうので、ポジションを変えるまでは攻撃しないほうがいい。敵の攻撃を回避したら、今度は素早く振り向き、砂に潜る前に銃で攻撃しよう。



twinfeelerは金網のある場所からは出てこられない。待つ時には、これを利用するといい。

floatstinger



体力●		攻撃力●	
EASY	4000	突き刺し	18
NORMAL	4000	毒液	10
HARD	4000		

twinfeelerが変態を遂げた最終形態。病院向かい側のビルの屋上に登場する。毒液と毒針で攻撃してくる。

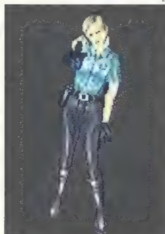


階段の途中から攻撃すれば、突き刺し攻撃をしてこない。ただ、この場合、毒液のダメージを喰らいやすい。

対処法

ハリーのいるほうへ毒液を吐きながら接近し、毒針を突き刺してくる。毒液は上方向からの攻撃なので撃たれてからだと、回避しにくい。突き刺し攻撃はバックステップでかわせるが、毒液と同時に来る場合もあるので、接近戦は仕掛けないほうがいいだろう。距離を保って走り回り、毒液を吐き出したのを確認後、銃器（ライフルがお勧め）で攻撃するのが効果的だ。その後、再び走り回ることを忘れずに。足を止めると毒液もかわせず、近づかれて針を突き刺されてしまう。焦らず一撃離脱で戦うこと。

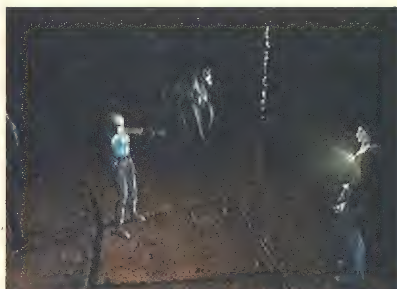
monster Cybil



体力●	
EASY	4000
NORMAL	4000
HARD	4000

攻撃力●	
拳銃	60
平手打ち(拳銃あり)	15
平手打ち(拳銃なし)	25
首締め(1秒ごとに)	4

ハリーのためにいろいろと協力してくれる警察官・シビルの変わり果てた姿。遊園地のメリーゴーランドで登場する。



拳銃による攻撃はかなりの脅威。2発喰うと、死亡はまぬがれない。近づかないほうが無難。

対処法

接近してきて拳銃、もしくは平手打ちで攻撃してくる。拳銃での攻撃は強力なので、逃げ回ろう。すると、シビルは馬に乗ってハリーを待っているので、銃器で攻撃しよう。

拳銃を撃ちつくすか、体力が半分になると、今度は格闘戦をしかけてくる。シビルは移動速度はそれほど速くないが、攻撃力が高いので、構えながら移動できるハンドガン、ショットガンが有効だ。あるいは、リーチの長いハンマーや鉄パイプで、小刻みにダメージを与えるのもいいだろう。

Alessa / incubator



体力●
EASY ……22500
NORMAL……30000
HARD ……30000

攻撃力●
雷 ………………20
なお、しばらく当たり判定が残るため、複数回ヒットすることもある。その場合は2撃目が15で、以降当たる度に半分になっていく。

邪悪な存在を胎内に秘め、魔力を宿したアレッサ。「不明」の迷宮をクリアしたあとにラスボスとして待ちかまえている。



シールドに弾かれると動きが止まってしまい、電撃の餌食になる。あまり、近づきすぎないように。

対処法

電撃をかわすには、ハリーの向かおうとしている方向へ落ちることを利用し、落ちる瞬間に移動方向を変えること(立ち止まらずに行おう)。これで、紙一重で回避できる。なお、敵の周囲に張られているシールドに触れると弾かれて足が止まるので、接近しすぎないようにすること。相手の攻撃がやんだら銃(シールドがあるため、打撃武器は無効)で攻撃、充電を始めたら、攻撃を止めて逃げる。これを繰り返して戦っていく。なお、弾切れの場合、「EASY」「NORMAL」では30秒、「HARD」では5分で自滅するという特殊ルールがある。

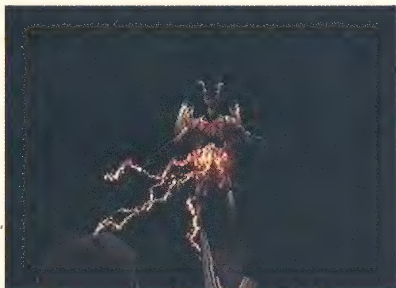
incubus



体力●
EASY ……30000
NORMAL……40000
HARD ……40000

攻撃力●
雷 ………………20
なお、しばらく当たり判定が残るため、複数回ヒットすることもある。その場合は2撃目が15で、以降当たる度に半分になっていく。

アレッサの胎内より覚醒した邪神。7年前からアレッサと共に育ってきた悪夢の集合体で、今回の事件の元凶である。

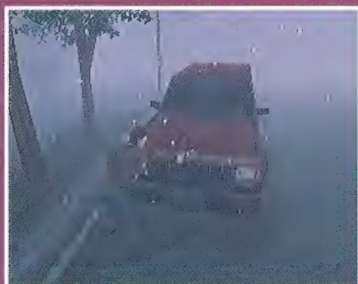


Alessa/incubator、incubusとも、充電中は防御力が低下し、こちらの攻撃力が10倍になる。

対処法

Alessa/incubatorと同じく電撃によって攻撃を行ってくる。回避方法も攻撃の仕方もAlessa/incubatorの時と同じでいい。相違点は、シールドを張らずに空中に浮いていることくらいだ(打撃武器は同じく届かない)。走っている時、壁に詰まって足が止まらない限り、引きつけてかわすという戦法を取っていけば、ダメージを最小限にできる。なお、弾切れの場合、「EASY」「NORMAL」では30秒、「HARD」では5分で自滅するという特殊ルールがある。あきらめずに逃げ回ろう。

SILENT HILL™



Chapter3

ROUTE GUIDE

ルート攻略

街の全体マップ

サイレントヒルルート攻略

物語の舞台「サイレントヒル」は、住宅街、繁華街、リゾート地の3つに大きく分けられ、学校、病院など多くの建物もある。主人公ハリーはここでいくつもの謎を解き明かしていかなければならない。ここからは、物語の進行に合わせながら、敵との戦い方、謎の解き方を紹介していく。ゲーム進行に詰まるようなことがあったら、参考にして欲しい。



◀休暇を利用して愛娘シェリルとこの町に来たハリー。彼の恐怖は、ここから始まる。

ルート攻略の見方

攻略の冒頭にはマップが掲載されている。このマップで地形や建物の構造とともに、手に入るアイテムを確認しよう。また、迷わずに目的地につくためのルートマップも用意した。より細かい情報については、ゲームの進行に合わせて数項目に分け、画面写真とともに解説してある。



街の全体マップ

街の全体図。番号はアイテムの位置を示し、アイテム表と対応。



ルートマップ

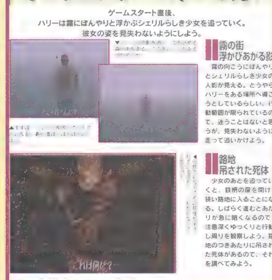
ハリーが移動する際にとるべきコースの順番を番号で示す。



屋内マップ

アイテムを番号、セーブポイントをⓈ、モンスターをアイコンで示す。

攻略の詳細



ゲームの流れに沿って、攻略に役立つヒントを紹介。状況に応じた情報が得られる。

モンスターのアイコン

特殊な出現条件があるモンスターは、※マークで解説。

 mumbler

 larbal stalker

 creeper

 puppet nurse

 puppet doctor

 harged scratcher

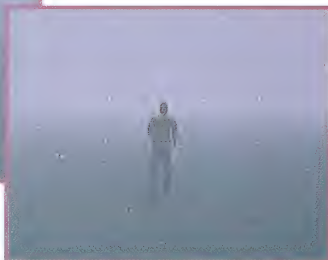
 stalker

オープニング～ハリーの死？

ゲームスタート直後、
ハリーは霧にぼんやりと浮かぶシェリルらしき少女を追っていく。
彼女の姿を見失わないようにしよう。



▲まずは、シェリルを追っていくことになる。寄り道は、ほどほどにしよう。



▼シェリルの影を追い、立ち込める霧の中を走る。この先に、何があるのだろうか。

霧の街 浮かびあがる影

霧の向こうにぼんやりとシェリルらしき少女の人影が見える。どうやらハリーをある場所へ導こうとしているらしい。行動範囲が限られているので、迷うことはないと思うが、見失わないように走って追いかけよう。



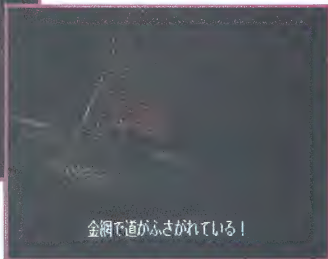
◀何故こんなところに死体が吊されているのか……。わからないことだらけだ。

路地 吊された死体

少女のあとを追っていくと、鉄柵の扉を開け、狭い路地に入ることになる。しばらく進むとあたりが急に暗くなるので、注意深くゆっくりと行動し周りを観察しよう。路地のつきあたりに吊された死体があるので、それを調べてみよう。



▲いきなり背後より襲いかかってくるmumblerが2体。武器を持たないハリーに打つ手はない。



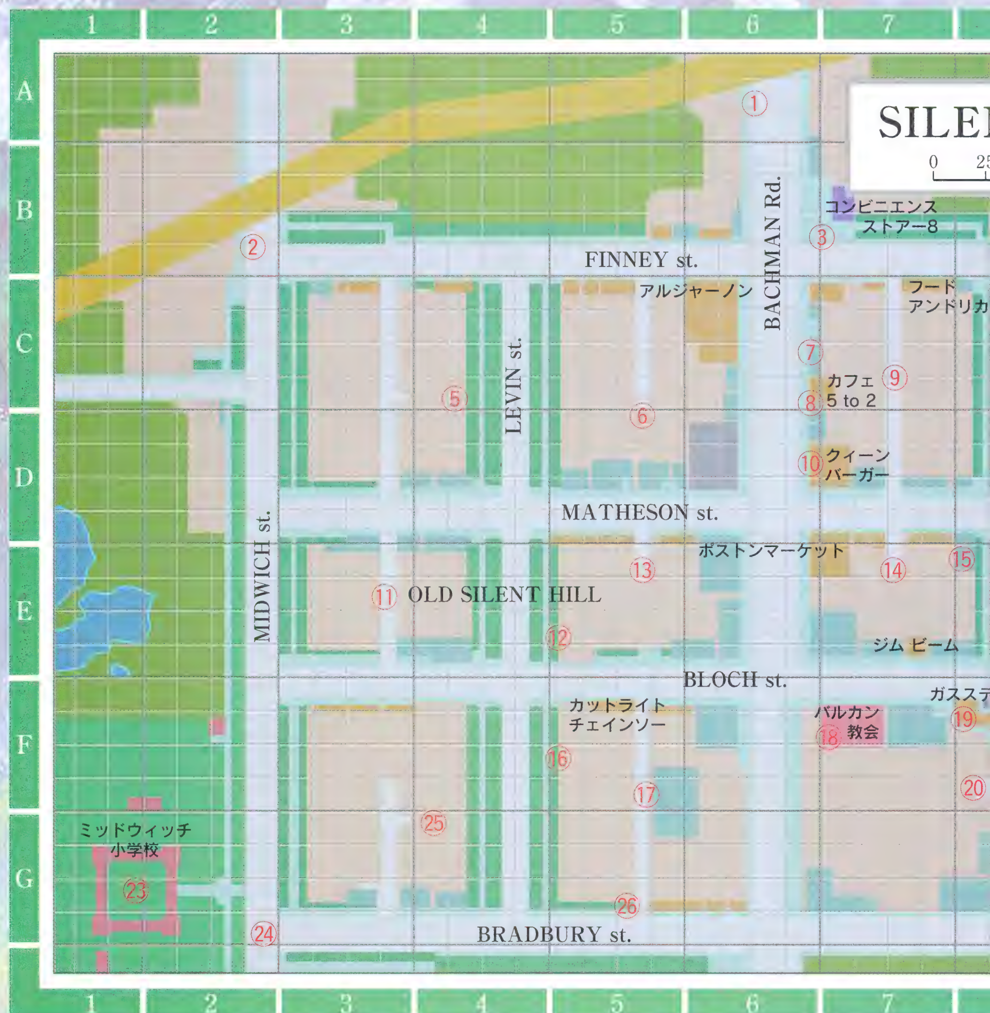
▼2体を避けて、来た道を戻っても、そこは、金網にふさがれている。逃げる術はないのだ。

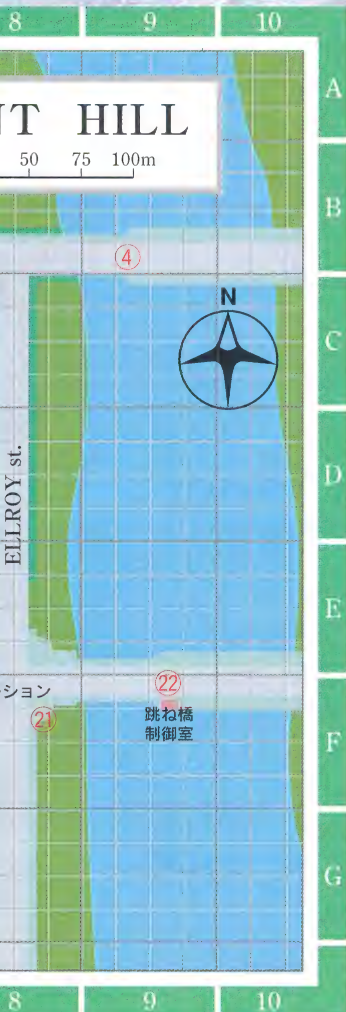
路地 息絶えるハリー

死体を調べていると、mumblerが2体襲ってくる。武器を持たないハリーは怪物と戦うことができない。路地から逃げ出そうにも、入ってきた場所は、金網でふさがれている。やがて、ハリーは……。

住宅街

住宅街では、敵の攻撃が激しい。
場所も開けているため、敵に囲まれやすい。
なるべく戦闘を避け、走り続けよう。





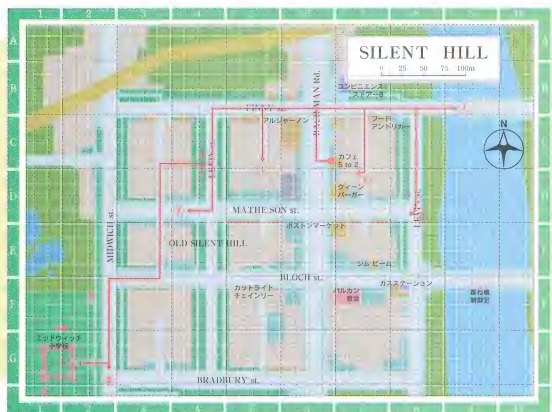
OLD SILENT HILL（住宅街）

①	車の中	栄養剤
②	ハイウェイ下	ハンドガンの弾、栄養剤
③	コンビニエンスストアー8	救急キット、栄養剤×3、SP
④	パトカーの側	ハンドガンの弾
⑤	犬小屋のある民家（中）	救急キット、ハンドガンの弾×2、栄養剤、SP
	（外）	栄養剤×2
⑥	路地	ハンドガンの弾×2、鉄パイプ
⑦	ベンチの上	ハンドガンの弾×2
⑧	カフェ５TO２	ハンドガン、栄養剤×2、ライト、ラジオ、調理用ナイフ、SP
⑨	路地の広場	栄養剤
⑩	クイーンバーガー壁	栄養剤
⑪	路地	ハンドガンの弾、栄養剤
⑫	民家の玄関	栄養剤
⑬	路地	救急キット
⑭	路地	ハンドガンの弾×2
⑮	民家の玄関	栄養剤
⑯	民家の玄関	栄養剤
⑰	路地	ハンドガンの弾
⑱	教会	栄養剤、SP
⑲	ガレージ	ハンドガンの弾、SP
⑳	トラックの側	ハンドガンの弾、ショットガンの弾
㉑	階段	救急キット、ショットガンの弾
㉒	跳ね橋制御室	栄養剤、SP
㉓	小学校	41ページ及び47ページを参照
㉔	スクールバス	栄養剤×2、SP
㉕	K・ゴードンの家	ハンドガンの弾×2、SP
㉖	ベンチの上	栄養剤

※SP＝セーブポイント

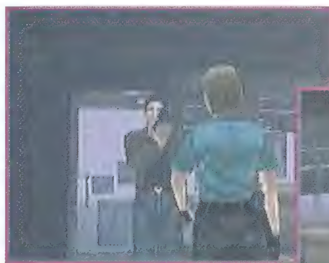
カフェ～学校

恐ろしい怪物に襲われてしまったハリー。
しかし、彼はソファーの上で目覚める。
いよいよ、ここからが本当の恐怖の始まりだ。



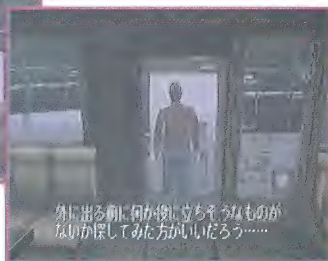
カフェ 目覚め……

カフェのソファーで飛び起きるハリー。そこには、女性警官シビルがいた。シェリルを捜しにいくというハリーに彼女は「ハンドガン」を預け、救援を求めにひとりカフェを出ていく。



▲手に入れた武器は、アイテム画面を開いて、装備しておかないと使用できない。

▼重要なアイテムを取り残したままカフェを出ることはできない。



カフェ 初めての戦闘

一通りアイテムを取り終えて、カフェを出ようとすると、突然ラジオが鳴り出しair screamerが襲ってくる。ナイフで倒すことは難しいので、先ほど装備したハンドガンで攻撃しよう。4、5発で倒すことができる。

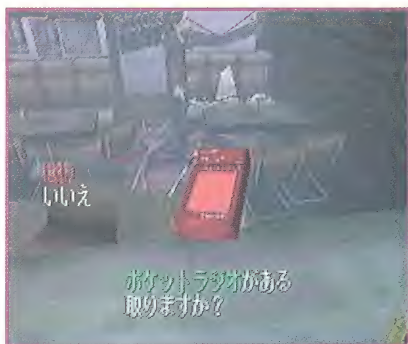


▲カフェには多くのアイテムが落ちている。特にライトは、暗闇を照らす重要なアイテムだ。

▼下手に動くよりも、この場所で攻撃したほうがよい。無駄なダメージを受けなくてすむ。



▶ラジオは、敵の存在をノイズで知らせてくれる便利なアイテムだ。



カフェ ラジオ入手

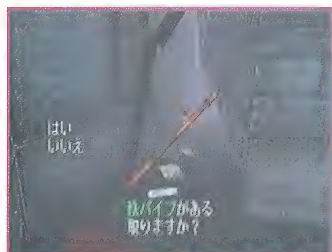
air screamerをなんとか倒すと、「ラジオ」が入手可能になる。重要なアイテムなので、必ず取ってから外に出よう。手がかりを求めて、シェリルらしき少女を見失った路地に、ふたたびいってみよう。



◀戦闘をする時は、壁を背にして戦ったほうがいいだろう。



▲モードが「ハード」だと、この場所にもgroanerがいる。



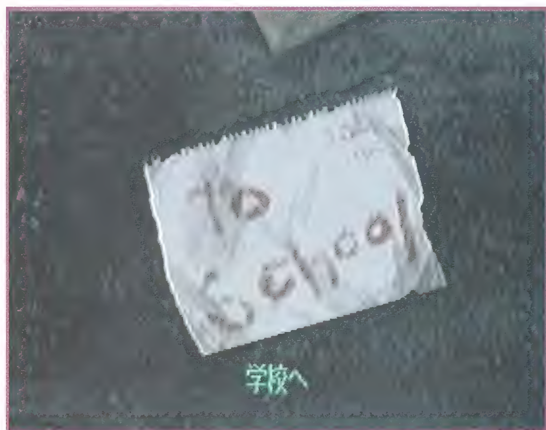
◀最奥には、「鉄パイプ」と「ハンドガンの弾」が落ちている。

路地 ふたたび路地へ

地図に記された矢印を頼りに進んでいくと、狭い路地でgroaner2体に遭遇する。攻撃してもよいが、弾丸を温存するために素早く走り抜けてしまおう。この時、ジグザグに走れば、敵の攻撃をよけやすい。

路地の左奥には、悪夢で見た場所がある。鉄柵の扉が閉じているが、近づいて行動ボタン(○)を押せば中へ入れる。

▶シェリルが書いたと思われる文字。学校で何が起きているのだろうか。



路地 学校へ

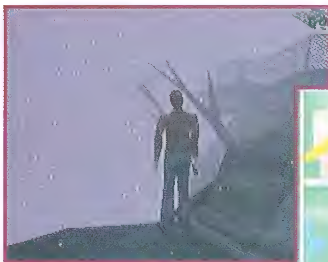
路地の一番奥には、アイテムとともに、スケッチブックが落ちている。そこにはシェリルの字で、「To School」と書かれている。

次は、学校に向かうことになるが、たどり着くまでの道のりは長い。武装もまだ弱いので、戦闘は極力回避して進むようにしよう。

ガケ書き置き

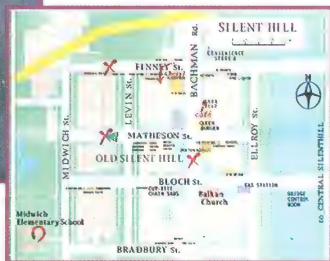
学校は、住宅街の南西に位置している。ただ、そこへの道はすべて崩れていて通れない。

「MATHESON通り」の西、地図のD5のガケにある、シェリルが残したと思われる書き置きをヒントに行動しよう。



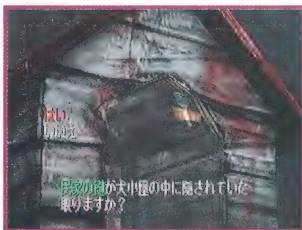
▲学校へ続く道はすべてふさがれている。道路を通る以外の方法を探す以外に手はない。

▼「MATHESON通り」の西側（写真の▲の場所）に、学校への手がかりが残されている。



民家裏口の鍵を探せ

D5のガケには、「LEVIN通り」、「犬小屋」と書かれた紙が落ちていた。「LEVIN通り」に犬小屋のある家は1件しかない。どうやらこの家の裏口を抜ければ学校へ向かうことができそうだ。しかし、裏口の扉には3つの鍵がかかっていて、開けることができなかった。裏口横の地図を調べ、住宅街に散らばった3つの鍵を探し出そう。





▲鍵は、街の東側に集中している。ルートを決めて、手際よく入手しよう。

◀犬小屋を正面から調べて「民家の鍵」を入手。これで民家の中に入ることができる。



▲groanerが多いので、鍵入手後、一度離れてから入ったほうが無難だ。

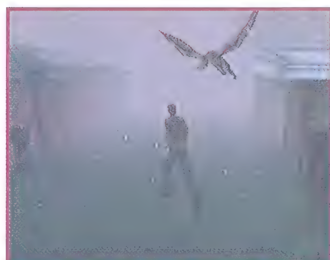
パトカーライオンの鍵

まず、「FINNEY通り」の西（地図B9）にある鍵を探そう。壊れたパトカーのトランクの中を調べると「ライオンの鍵」が入手できる。

周辺には2体ほどair screamerがいるが、素早く行動すればさほど危険ではない。攻撃せずに鍵の入手に専念しよう。

▶air screamerを相手にする時は、ラジオと羽根音から、距離を把握しよう。





▼鍵は、バスケリングの下に落ちている。敵は出現しないので慌てずに入手しよう。



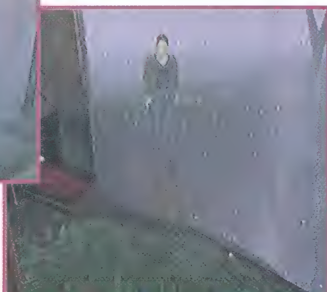
▲air screamerがすれ違いざまに攻撃をしてくる。近づいたら、左右どちらかに避けよう。

路地 きこりの鍵

次は、地図C7付近にある鍵だ。「FINNEY通り」を西へ進み、途中の細い路地に入ろう。この路地にはair screamerがいるが、楽にかわせる。路地の右手にある鉄門の中に入り、バスケットのゴール下を調べれば、「きこりの鍵」が入手できる。



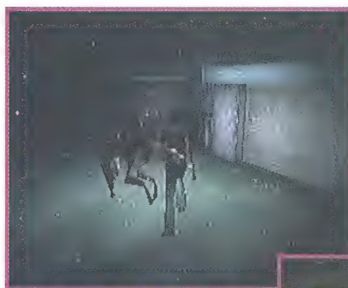
▼倒木を渡った先には民家があり、そこの郵便受けに鍵が入っている。見逃さないように。



▲歩いて近づき、敵がこちらを認識したら、すぐさま発砲する。その後後退しながら攻撃しよう。

倒木 かかしの鍵

最後の鍵は、「ELLROY通り」の南、ガケにかかった倒木の先（地図E8）にある。倒木を渡りポストを調べれば「かかしの鍵」を入手できる。付近に、air screamerや、groanerがうろついている。敵を誘導して1体ずつ倒し、安全に鍵を取ろう。



◀暗闇では、いちじるしく視界が悪くなる。囲まれないように、走り抜けよう。



▶見落としがちだが、学校入り口付近にあるスクールバスの中にもアイテムがある。

民家 学校へ

3つの鍵を手に入れたら、犬小屋のある家へ戻ろう。さて、裏口から出ると、あたりが急に闇に閉ざされる。自動的にライトが点灯するので、マップで位置を確認し学校へ向かおう。途中、かなりの敵が徘徊しているが、視界が悪い中で戦うのは非常に不利。見えてから回避しても間に合うので、戦わずに逃げよう。

学校前編

たったひとりシェリルを探すハリー。
スケッチブックのメッセージを手がかりに、街はずれの小さな学校を訪れる。
いよいよ本格的な探索の開始だ。

1F

※mumbler 2体
　銀のメダリオン
をとった後に出現

MIDWICH
ELEMENTARY
SCHOOL

1F





2F

※1 mumbler 1体
　薬品をとった後
に出現

※2 mumbler 2体
　金のメダリオン
をとった後に出現

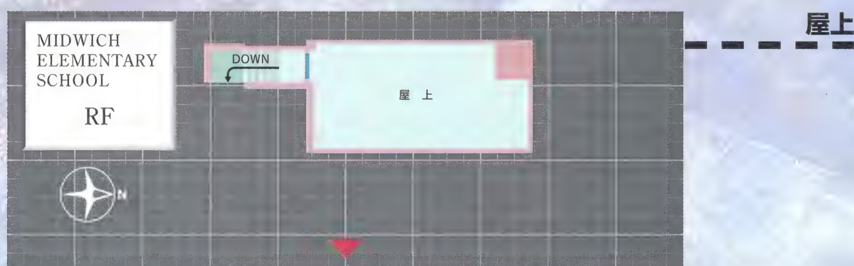
※3 mumbler 1体
　猫を逃がした後
に出現

MIDWICH
ELEMENTARY
SCHOOL

2F







屋上



地下

Midwich Elementary School（学校前編）

1 F

① ハンドガンの弾
② ハンドガンの弾
③ ハンドガンの弾
④ 救急キット、栄養剤

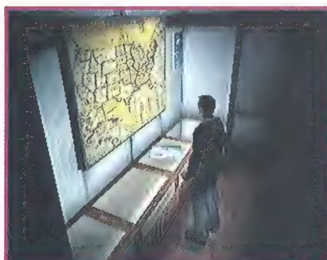
2 F

① ハンドガンの弾
② 救急キット
③ 栄養剤
④ ハンドガンの弾
⑤ ハンドガンの弾

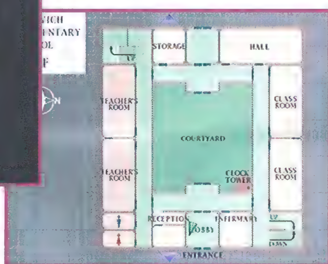


ロビー 地図の入手

ロビーに入ると、向かって左奥の棚の上にこの学校の地図が置いてある。よけいなダメージを受けないためにも、屋外以上に屋内では無駄な動きを極力抑える必要がある。地図で自分の現在地をしっかり確認するのだ。



◀ロビーに入ってすぐの左側の棚に地図がある。忘れずに入手しておこう。



▶ライトを点灯しておけば、いつでも居場所を確認できる。

受付 血文字のヒント

ロビーを抜け廊下を左に行くと、受付がある。カウンターや机の上には、本や書類に血文字で詩らしきものが書かれている。謎を解くためのヒントとなっているので、チェックしておこう。

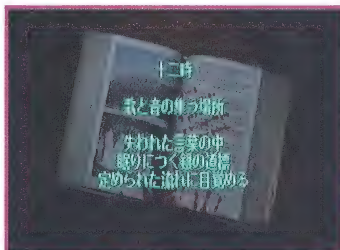
血文字の詩を確認したあとは、ロビーを挟んで反対側にある医務室へ行くといいだろう。回復アイテムやセーブポイントがある。



◀何やら怪しげな本などが散乱している。



▲カウンターには、教員名簿も置いてある。



▲紙には血文字で、不可思議な文章が……。

中庭 時計塔の謎

中庭の北東には時計塔がある。その根元部分を調べると、何やら怪しい窪みがふたつあることに気づくが、現時点では何も起こらない。

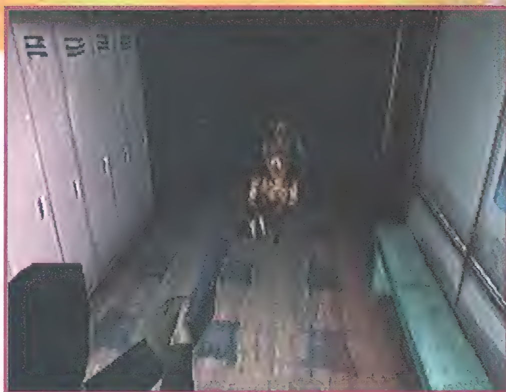
ここには2体のmumblerがいて、うっかりしていると襲われてしまうので、時計塔の窪みを確認したらすみやかに校内へ戻ろう。



◀中庭にいるmumblerは安全確保のために倒してしまってもいい。広いスペースを有効に使い、追いつめられないように、常に一定の距離を保って戦おう。



▶時計塔の根本中央に扉を発見した。扉は鍵がかかっていて開かないようだ。



◀中庭から西のドアを開けて校内に入ると、2体のmumblerが待ちかまえている。その場で戦うと対処しきれないので、一度、通路の奥まで逃げてからハンドガンで攻撃しよう。

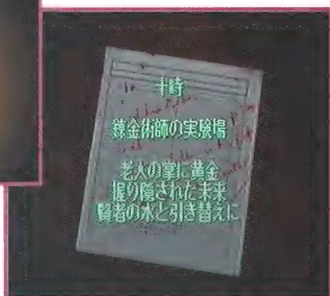
学校1階 探索の開始

西のドアから学校内部に入り、とりあえず1階から巡回していこう。その際、先ほど内側から開かなかった受付近くのドアの鍵をはずしておこう。1階を一通り見回ったら2階へ登る。



▲「老人の掌に黄金」とは、この彫刻を意味しているのだろうか。

▼ヒントは受付の紙。「賢者の水」はいったいどこに？



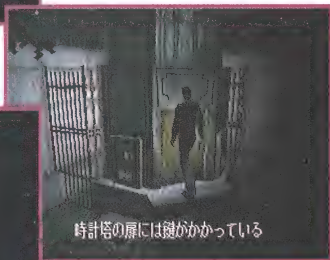
科学実験室 老人の手の謎

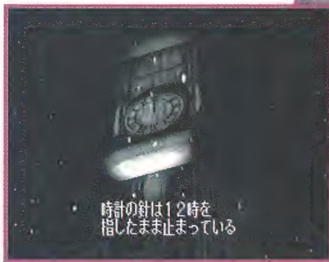
2階を一部屋ずつ調べていくと、化学実験室で老人の手の彫像を発見する。何かを握っているようだが、このままではどうすることもできない。ここで、1階受付にあったメモを思い出して欲しい。「老人の手に黄金」「賢者の水」……。



◀理科室で手に入れた「金のメダリオン」は、ここにはめる。

▼だが、扉はまだ開かない。やはり3つの謎を解かないことにはダメらしい。





◀今度は12時を指している文字盤。受付で見た紙を思い出して、次の目的地へ急げ。

中庭 ふたたび時計塔へ

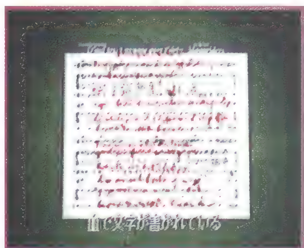
「金のメダリオン」を入手したら、中庭へ戻ろう。時計塔の窪みに「黄金の時」と刻まれたプレートがあったはず。使うべき場所と考えられるのはここしかない。中庭に戻って、試すと見事はめ込むことができた。残るは「銀のメダリオン」。ここで時計塔の文字盤を見ると12時に変わっていることに気づく。つまり「十二時」で始まる血文字の詩が次の謎のヒントになっているに違いない。

音楽室 ピアノの謎

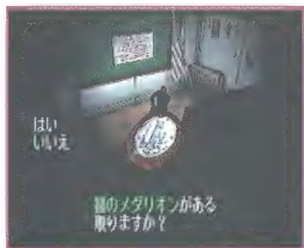
「十二時」で始まるメモにあった「歌と音の集う場所」とは音楽室を指す。たどり着いた音楽室ではピアノと、壁にかかった楽譜を目にする。どうやら、楽譜の通りにピアノを演奏しろ、ということらしい。楽譜を注意深く読めば次第に謎が解けていくはずだ。まずは鳥の色、これはカモメは白、ツバメは黒、というふうに鍵盤の色を表す。次に、飛んだ高さは、音の高さに関係している。そして「声なき鳥」とは鳴らない鍵盤を指している。さあ、鳥の順番通りに鍵盤を弾いてみよう。


▲詩の中で「歌と音の集う場所」と表されているのが、この部屋。


▲血染めの鍵盤。どれが音の出ない鍵なのか確かめよう。



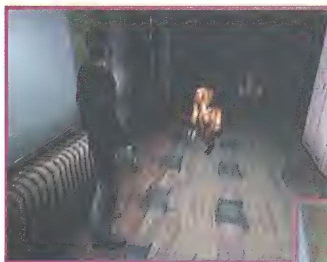
▲これが、「声無き鳥の飛び比べ」の詩が書かれている楽譜だ。



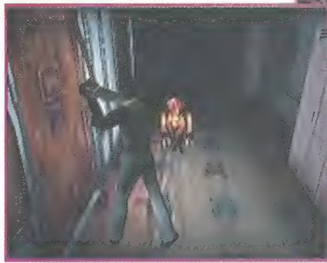
▲時計塔の扉を開く鍵のひとつである「銀のメダリオン」。

学校1階 油断は禁物

「銀のメダリオン」を手に入れたら、ふたたび中庭の時計塔へと向かおう。この時に注意しなければならないのは、1階の東廊下（学校に入ってから、ロビーを抜けて最初に出る廊下）を経由して中庭に出ようとする場合だ。最初ここに敵はいないのだが、「銀のメダリオン」を取ってからは、2体のmumblerが現れる。安全地帯だと思って油断していると、思わぬ痛い目を見ることになるのだ。狭い廊下で2体をかわすのが難しいと感じたら、廊下に入ってすぐ1体だけ倒すのも手だ。

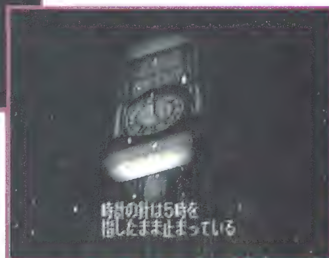

◀時計塔へと急ぐハリーが扉を開けると、何もいなかったはずの廊下に2体のmumblerが現れている。


▶mumblerは、一度倒しても、しばらくするとまた起き上がってくる。殺すつもりならば、確実にとどめを刺そう。


◀弾丸を温存したいなら鉄パイプを使おう。構えたままでも移動できるので、ヒット&アウェイが可能だ。



◀「白銀の月」と刻まれたプレートには、「銀のメダリオン」をはめ込めばいい。



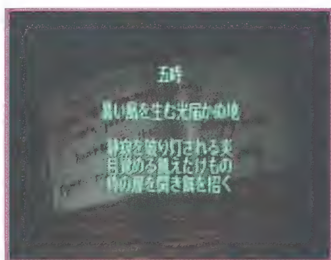
▶時計塔の文字盤を見ると、時計の針が5時を指している。

中庭 第3の試練

時計塔にたどり着いたら、扉の右隣にある、「白銀の月」と刻まれたプレートに、「銀のメダリオン」をはめ込もう。すると今度は、時計の針が5時を指して止まる。

次に向かうのは、「五時」で始まる血文字の詩に書かれた、「暑い風を生む光届かぬ地」だ。

▶今までの努力が水の泡にならないよう、医務室でセーブしておこう。



▲受付にあった、「五時」で始まる血文字の詩。次に行く場所を示している。

▶「暑い風を生む」ものに炎を灯すということは……。

地下「光届かぬ地」へ

「光届かぬ地」というのは、地下のことだろう。地下へ行くためには、北東にある階段を降りる必要がある。ただ、1階北廊下へ向かう扉は鍵がかかっており、2階の北廊下を経由しなければならない。もし、以前に1階北廊下へ行き、扉の鍵を開けていれば、楽に地下へ向かうことができる。



◀新たな道が現れる。はたしてこの先には何があるのだろうか。



▶はしごを降りると、やや広い通路に出た。ここはまっすぐ進むしかないようだ。

中庭 時計塔の扉

地下には、詩の中で「暑い風を生む」と書かれた設備が存在する。ここで何をすればいいかは、「静寂を破り灯される炎」という一行がヒントになるだろう。

こうして3つの試練をクリアした時点で、ようやく時計塔の扉を開くことができるのだ。

学校後編

時計塔から出ると異界化した学校へと到着する。
建物の構造は同じだが、廊下のつながりなどが一部違っている。
マップを確認しながら探索していこう。

1F

※creeper 2体
電話をとった後出現

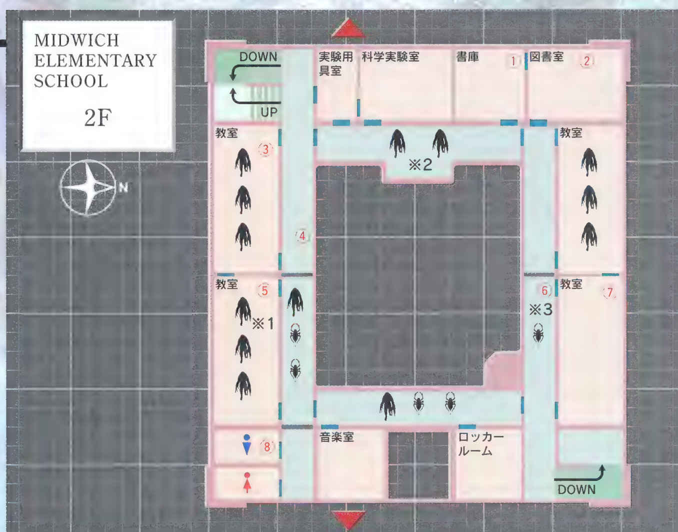


2F

※1 mumbler 3体
書庫の鍵をとった後出現

※2 mumbler 2体
教室の鍵をとった後出現

※3 creeper
ハリーの体力によってランダムに出現（1～3体）



屋上



地下



Midwich Elementary School（学校後編）

1 F

① 救急キット、ハンドガンの弾
② ハンドガンの弾
③ 栄養剤
④ ショットガン
⑤ ハンドガンの弾
⑥ アンプル
⑦ 救急キット、栄養剤

2 F

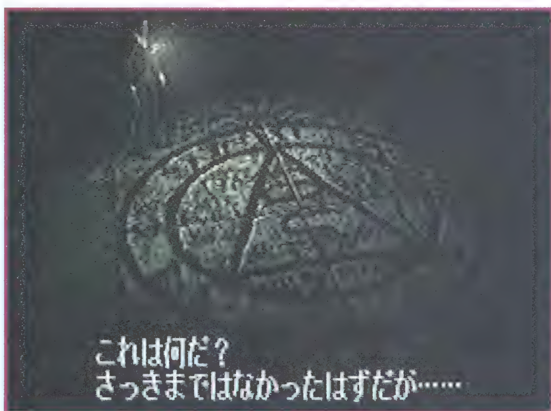
① 救急キット
② ハンドガンの弾
③ ハンドガンの弾
④ 栄養剤
⑤ ショットガンの弾
⑥ 栄養剤
⑦ 栄養剤
⑧ ハンドガンの弾×2、ショットガンの弾

地 下

① ショットガンの弾×2、アンプル

中庭
浮かび上がる魔法陣

扉を開けるとふたたび学校の中庭へ出る。ただ、目の前には光る魔法陣があり、先ほどまでの場所とは違うということがわかる。魔法陣の他には、排水溝があるだけで敵はいない。時計塔に戻ろうとしても、中に入ることができない。先に進むしか、道はないようだ。



◀細かいところは違うようだが、建物の構造は同じらしい。マップも学校のものが使えるようだ。

中庭
西側廊下

中庭の西側にある扉から廊下に出ると、2体のmumblerと遭遇する。左右からハリーを挟むように迫ってくるので、画面が切り替わると同時に直進し、つきあたりを右に進んでホールに逃げ込もう。この廊下は今後も何度か通るので、1体だけ倒しておくのもいい。



◀廊下に出てすぐの場所で、迎撃しようとすると、挟まれてダメージを受けてしまう。



▶攻撃する時は、一度逃げてから距離を確保して行おう。倒してしまえば安全だ。

教室
絵札を取る

ホールから教室に面した廊下へ出る。廊下は金網で遮られているが、教室内部がつながっているので、通り抜けられる。教室内には、扉の絵が書かれたカードがあるので入手しておく。またもう一方の教室には、mumblerが3体いる。タイミングよく走れば、戦わずに抜け出すことが可能だ。



◀散らばったテーブルの上にカードが置かれている。見逃さずに入手しておこう。



▶教室に入ったらすぐ右側の壁まで走り、一瞬待ってから壁沿いを駆け抜ければ囲まれずにすむ。



◀S字を描くように走れば簡単に回避できる。逃げ切る自信がない時は、1体ずつ殺してしまおう。

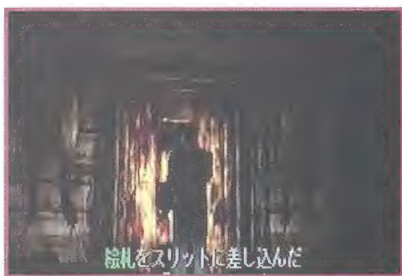


▶ここは、強引に突っ込もうとすると無駄なダメージを受けやすい。素早く倒しておこう。

東側廊下 医務室から受付

カードを入手したら、東側の廊下へ向かおう。医務室の前とロビーの前にmumblerが待ち受けているが、戦わずに逃げてしまうのがベスト。また、受付の入り口近くにもmumblerが1体いる。こいつは倒してしまったほうが危険が少ない。

▶扉にあるスリットに絵札を差し込めば、先へ進むことができる。



受付 絵画の扉

受付から部屋に入ると、以前奇妙な絵画がかけられていた壁が扉になっている。先ほど入手した「絵札」を使うことでこの扉を開けることができる。「ハンドガンの弾」も忘れずに取っておこう。



◀トイレ奥には死体が吊されている。壁には「潜在する怪物」という血文字が残されている。

▼弾数は少ないが、ショットガンはかなり頼りになる武器。必ず入手しておこう。



◀1、2階を行き来できる女子トイレ。2階の男子トイレには「ショットガンの弾」がある。

1階トイレ 女子トイレの謎

絵画の扉を抜けると、男女のトイレ前に出る。まず男子トイレに入り、攻撃力の高いショットガンを入手しよう。

さて、女子トイレにはちょっとした仕掛けがあるので慌てないように。1階の女子トイレから出ると、何故か2階の女子トイレ前にきてしまうのだ。2階の廊下は金網でふさがれて進めないので、隣の男子トイレで弾丸を補充したら、ふたたび女子トイレを使って1階に戻ろう。

教務員室
突然の電話

1階の南廊下は金網で遮られているので、廊下に面した教務員室を通って2階に向かおう。教務員室を出る時、電話が急に鳴り出し、シェリルの声を聞くことができる。シェリルは学校の中にいるのだろうか。



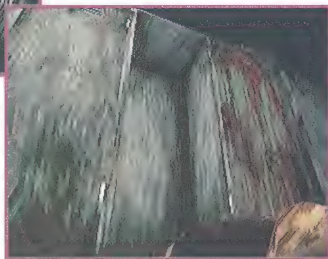
◀今まで使えなかった電話が、突然鳴り響く。何が起こったのだろうか？

ロッカールーム
書庫の鍵を入手

2階の部屋の多くは、鍵がかかっていたりしていて入れない。階上も気になるが、まずは鍵のかかっていない南側の教室を通り、ロッカールームを目指す。ガタガタと音をたてるロッカーを調べ、戻ろうとすると突然死体が倒れ込み、床に「書庫の鍵」が落ちる。これで書庫に入れそうだ。



◀教室には、3体のmumblerがいる。金網付近のドアから入り、奥の扉を目指せば簡単に回避できる。アイテムを取りたければ、囲まれないように1体だけ倒しておこう。

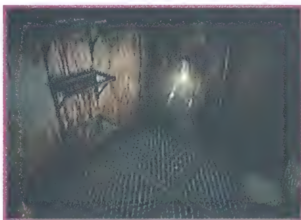


▶部屋を出ようとすると、ロッカーから死体が出てくるイベントが起こる。

教室
3体のmumbler

「書庫の鍵」を入手したら、来た道を戻り書庫に向かおう。この時、南東の教室(トイレ隣)に、来る時にはいなかったmumblerが、3体出現する。

そこで、教室に入る時は、廊下奥の金網付近のドアから入る。目の前の1体を攻撃してひるんだすきに、素早く横をすり抜けよう。とどめを刺す必要はない。逃げることを第一に考えること。



◀なれたら、ライトを消して一気に走り抜けるという手もある。



▲戦う場合はショットガンが有効だ。



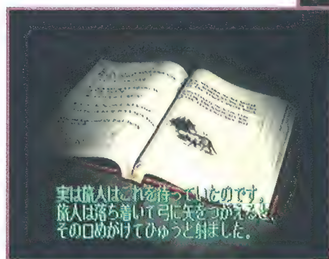
▲もたもたしていると、体力を一気に失うことになる。

書庫 重要な手がかり

書庫の棚の奥には「潜在する怪物」というタイトルの本がある。悪夢などについて書かれているが、ハリーが体験しているこの状況と何か関係があるのだろうか。また、隣の図書室には、旅人がトカゲを倒すおとぎ話の本が開かれている。きっと何かのヒントになっているに違いない。



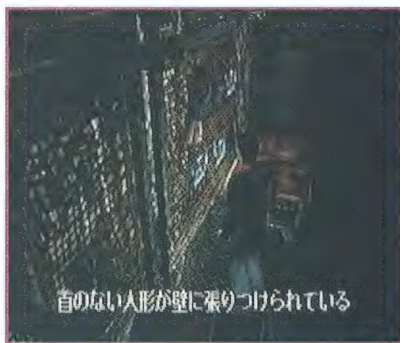
▶書籍「潜在する怪物」は1階男子トイレに書かれた血文字を見ていないと読むことができない。



◀トカゲの口の中に矢を射つた旅人の話。敵を倒すためのヒントになっているのだろうか。

倉庫 ゴムボール入手

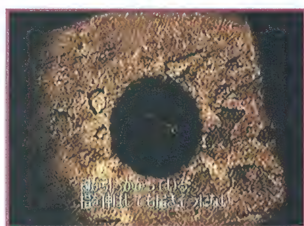
図書室からの廊下は金網でふさがれ、教室も鍵がかかっていて入れない。鍵は屋上にあるのだが、「ゴムボール」を使わないと入手できない。「ゴムボール」を持っていなければ1階に降り、西側廊下の倉庫に向かおう。



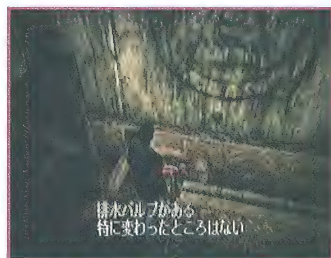
▶西廊下の倉庫には、「ゴムボール」以外は何もない。次の場所へ急ごう。

屋上 配水管の中の鍵

「ゴムボール」を手に入れたら、屋上へ移動する。配水用のパイプとバルブがあり、配水溝にはふたつの穴があいている。すると、そのひとつに鍵がひっかかっているのがわかる。ただ、このままバルブを捻って水を流しても、手前の穴に水が流れるので工夫が必要になる。水をうまく流すことができれば、鍵は中庭の排水溝へと流れ落ちる。



▶穴の途中に、鍵がひっかかっている。水を流せば取れそうだ。



▲バルブは、穴を調べてからでないと捻ることができない。



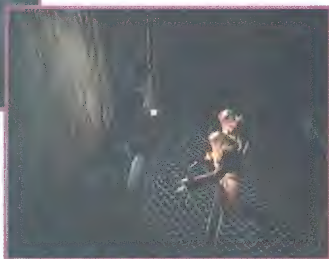
▲穴を何かでふさがないと、もう一方に水が流れない。どうしよう？

中庭「教室の鍵」

屋上の謎を解くと、鍵は中庭の排水溝へと流れ落ちる。中庭に戻る途中、西側廊下の敵を倒していなかった場合、mumblerに囲まれる危険がある。手前のmumblerの動きを見て、背中側をすり抜け一気に中庭へ入ろう。排水溝は、廊下側のドアから出て左側にある。



◀排水溝は西廊下側のドアから出ると左側にある。少し見つけにくいが、中庭には敵がいないので、落ち着いて探そう。



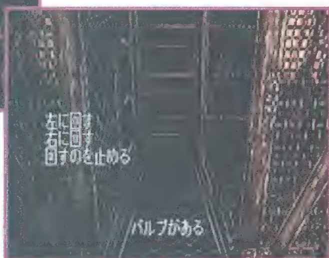
▶西廊下の敵を倒していない時は、まっすぐに、壁際を走り抜けるようにしよう。

教室 地下へ

教室の鍵を入手したら、先ほど入れなかった教室へ向かう。3体のmumblerは、すぐに右へ走り、壁に沿って前に走り扉に逃げ込めば、無事にかわせる。階段を降りて地下へ向かおう。倉庫には弾薬がある。ボイラー室ではバルブを回転させることによって道が開ける。



◀なれたら、ライトを消すと、敵が近づいてくるまで、間ができるので逃げやすいぞ。



▶バルブは回すと回した側の鉄柵が、1/2回転し、と同時にもう一方の鉄柵が1/4回転するようだ。

地下室 split head

ボイラー室の謎を解いて奥に進むと、中央に炎が揺らめいている不思議な場所へと行き着く。

ここで初めてボス戦となるsplit headとの戦いが始まる。かなり耐久力があるうえに即死攻撃を持つ。図書室で見たヒントを頼りに、ショットガンで攻撃を加えていこう。



◀ある程度攻撃を与えると、攻撃パターンが変わる。この時がチャンスとなる。

地下室 不思議な少女

必死の戦闘の末、split headを倒すと、見たことのない少女が現れ、すぐに幻のように消えていってしまう。彼女は何者なのか？　その答えは、ここでは謎のまま残される。このあと、ハリーは学校のボイラー室で、目を覚ます。今までの事件は、幻だったのだろうか。



◀幻のように、現れて消えてゆく少女。これが、アレッサとの最初の出会いとなる。



▶現実の世界へと、戻ったハリー。あの闇に包まれた世界は何だったのだろうか。

ボイラー室 「K・ゴードンの鍵」

暗いボイラー室で目を覚ましたハリー。ライトのスイッチをつけると、ボイラーの下に鍵が落ちているのに気づく。この「K・ゴードンの鍵」は、クリアの必須アイテムなので、必ず入手しておこう。鍵を取ったら、ここでできることはない。すぐに部屋を出て、階段で上に向かおう。



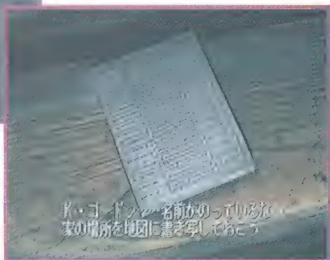
▶「K・ゴードンの鍵」を入手する。これは、あとで使用することになる。

受付 教会の鐘の音

1階へ戻ると、不意に教会の鐘の音が聞こえてくる。誰か生存者がいるのだろうか。教会への道は崩れているため、先ほど入手した「K・ゴードンの鍵」を使って教会へ向かおう。まず、受付にある教職員名簿で住所を調べ、場所を確認したら、ゴードン家を目指すのだ。



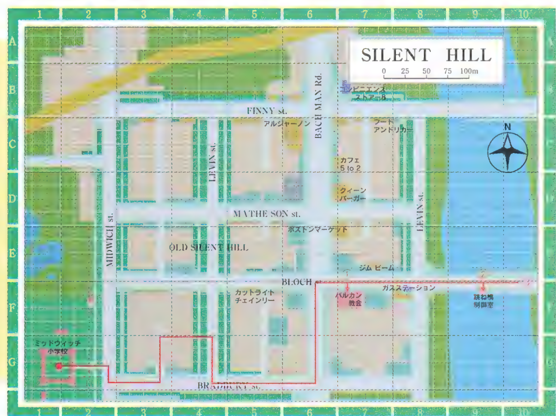
◀教会の鐘が聞こえる。誰が鳴らしているのかわからないが、人がいるのは確かなようだ。教会へ行ってみよう。



▶教職員名簿を調べると、地図上にゴードンの家が記される。これを手がかりに家へ向かおう。

学校～跳ね橋

学校を出たハリーは、K・ゴードンの家を経由し教会へ向かう。
教会で出会った女性ダリアは彼に繁華街にある病院へ行けという。
序盤に比べ、敵の数が少ないので、安心して行動できる。

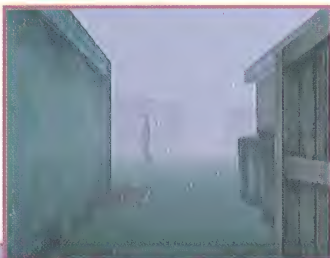


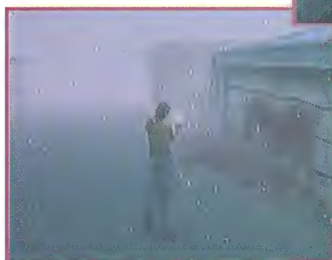
ゴードンの家 ひとときの静寂

受け付けの教員名簿で調べた住所をもとにK・ゴードンの家（地図G3）へと向かう。ただ、入り口となる家の裏口が路地の引っ込んだ場所にあり、見つけにくいので注意したい。家の近くに来ると、カメラアングルが切り替わるので、これを目安に入り口を探すようにするといいだろう。

敵は、ゴードンの家の裏口付近に、groanerが1体いるだけ。路地の右側を走り、カメラアングルが切り替わった場所で右に走り込むようにすれば、簡単にかわせるだろう。

▶ここまで来ると、カメラアングルが変わる。これをヒントにして裏口を探せばいい。





◀やむを得ず戦う場合は、銃を構えてゆっくり近づいていき、接近してくるところを確実に仕留めよう。

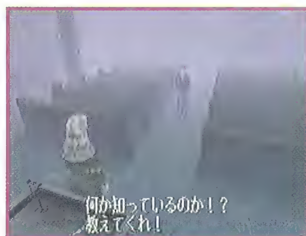


▶学校に向かう時は、あれほどいた敵が、ほとんどいなくなっている。今がアイテム探索のチャンスだ。

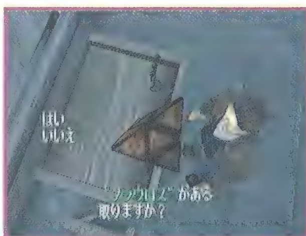
教会
謎の女性ダリア

ゴードンの家から、教会に向かう道は2本あるが、「BLOCH通り」は途中で崩れ通れない。家を出て右手側にある、「BRADBURY通り」を進もう。敵は、air screamerが地図G5から入る路地に2体、「BACHMAN通り」と「BLOCH通り」の交差点付近（地図F6）に1体、「LEVIN通り」と「BRADBURY通り」の交差点（地図G4）に1体いるだけ。特に戦う必要はないだろう。

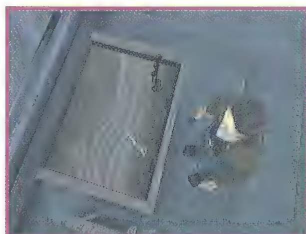
ダリアと出会う教会では、「フラウロス」と「跳ね橋の鍵」を必ず入手しておこう。



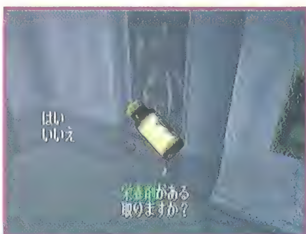
▲謎めいた老婆、ダリア・ギレスピー。何かを知っているようだが……。



▲重要アイテム「フラウロス」。ゲーム終盤で使うことになる。



▲あとで繁華街に向かう時に必要になる鍵だ。



▲少し見つけにくいが、「栄養剤」がある。忘れずに入手しておこう。

跳ね橋制御室
繁華街へ

ダリアにアルケミラ病院に行くようにいわれるが、病院のある繁華街へは、跳ね橋を降ろさなければ、渡ることができない。そこで、まず跳ね橋制御室へと向かおう。場所は、「BLOCH通り」と「SAGAN通り」（繁華街）を結ぶ、橋の右手。制御室に入ったら、まず「繁華街の地図」を入手し、その後、制御盤の前で「跳ね橋の鍵」を使用して橋を降ろす。これで繁華街へ行けるようになる。敵はガソリンスタンドのガレージ前と、その裏手（地図F8）にgroanerが1体ずついるだけだ。無視して走り抜けよう。



◀教会を出たら、右にまっすぐと走ろう。出てくるgroanerは、立ち止まったりしなければ攻撃を受けない。



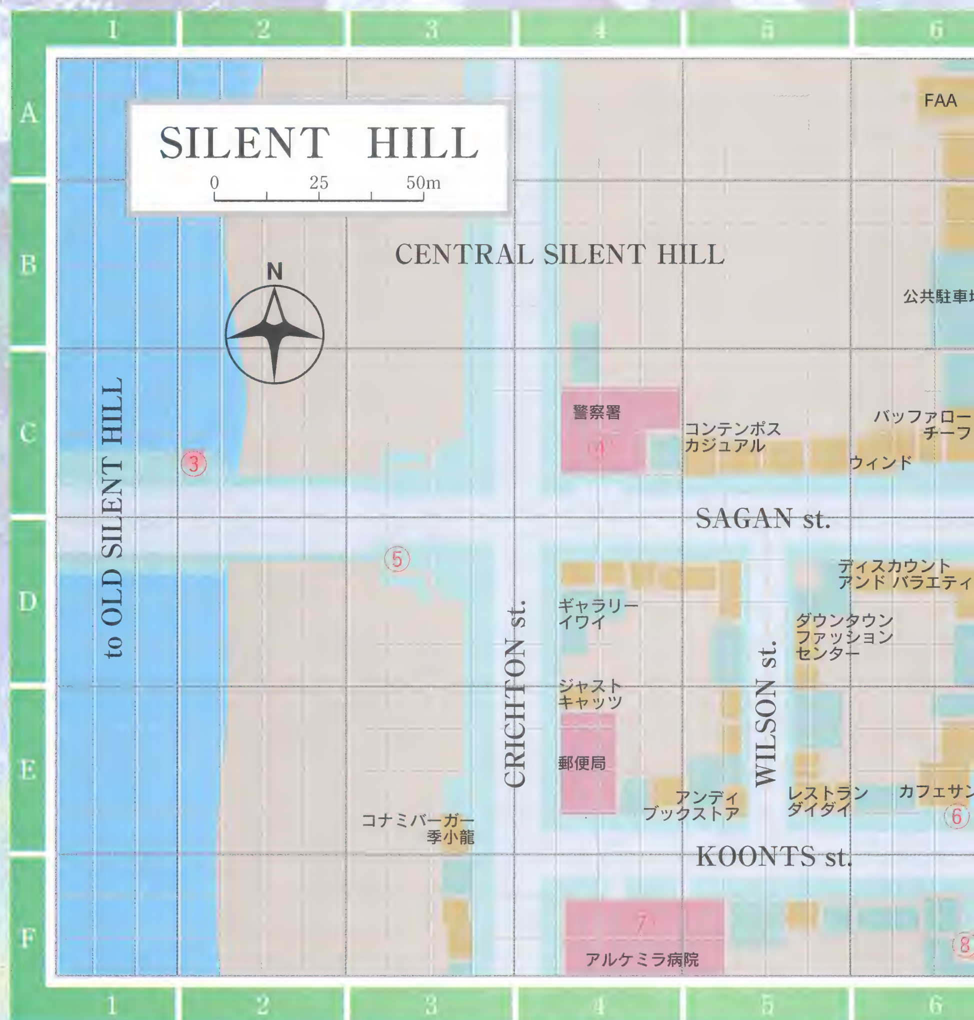
▶跳ね橋の制御室には地図と栄養剤が置いてある。また、1階は、倉庫になっている。



◀この前で「跳ね橋の鍵」を使おう。ボタンを押せば、繁華街へと続く道が開ける。

繁華街

警察署、病院、郵便局など公共施設が建ち並ぶ繁華街。
この繁華街の最初の目標は南(地図F4)にあるアルケミラ病院となる。
病院でハリーを待ち受けるものはいったい何なのか?





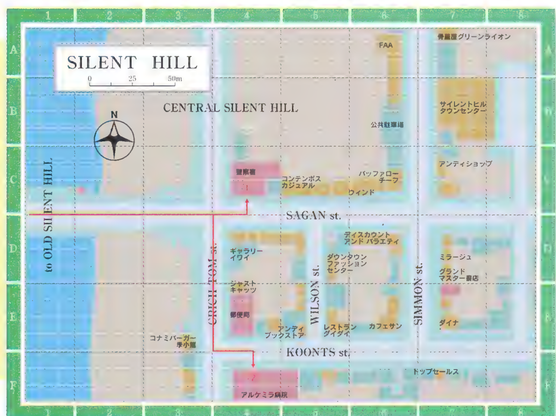
CENTRAL SILENT HILL（繁華街）

①	骨董屋	斧、SP
②	タウンセンター	救急キット、ライフルの弾×2、ライフル、SP
③	設置機材	栄養剤
④	警察署（表）	ハンドガンの弾×3、ショットガンの弾×2、SP
	警察署（裏）	ハンドガンの弾、ライフルの弾
⑤	階段	ハンドガンの弾
⑥	テーブルの上	栄養剤
⑦	病院	60ページ及び64ページを参照
⑧	路地	栄養剤、ハンドガンの弾

※SP＝セーブポイント

跳ね橋～病院

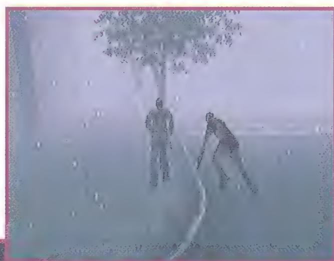
跳ね橋を渡ると、街の中心である繁華街へと出る。
住宅街に比べて敵は多く、さらに強くなっている。
周囲の状況をよく見て慎重に行動しなくてはならない。



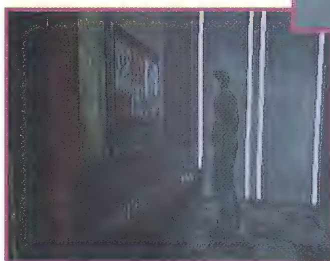
警察署 残されたメモ

病院へ行く途中、警察署（地図C4）に寄ってみよう。ここでは、今回の異常な状況に関係すると思われる、ある麻薬事件のメモが手に入る。ストーリーを知る上で重要な情報となるので、読んでおくといいだろう。

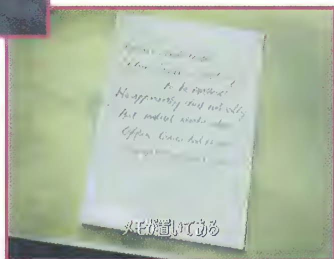
また、「ハンドガンの弾」と「ショットガンの弾」、さらにセーブポイントもあるので、中盤戦への備えとして役立つ。ただ、警察署付近には、敵が多く、囲まれやすいので注意したい。敵に接近される前に、何体か倒してしまったほうがいいだろう。



▶romperは、動きが速く、対処しにくい敵だ。戦う時は、壁に背をつけた上で、飛び掛かる瞬間を狙い撃ちするといい。



◀警察署周辺は敵が多いが、中に入れば、弾丸の補充やセーブが可能。中継地点として役に立つ。



▶サイレントヒルを中心に広がっていた麻薬に関するメモ。現在の状況とはどんな関わりがあるのだろうか。

病院前編

異界化する前の病院では、敵がほとんど出現しない。
医師マイケル･カウフマンとの出会いなどのイベントが中心となる。
地下にいるcreeperに注意すれば、危険は少ない。

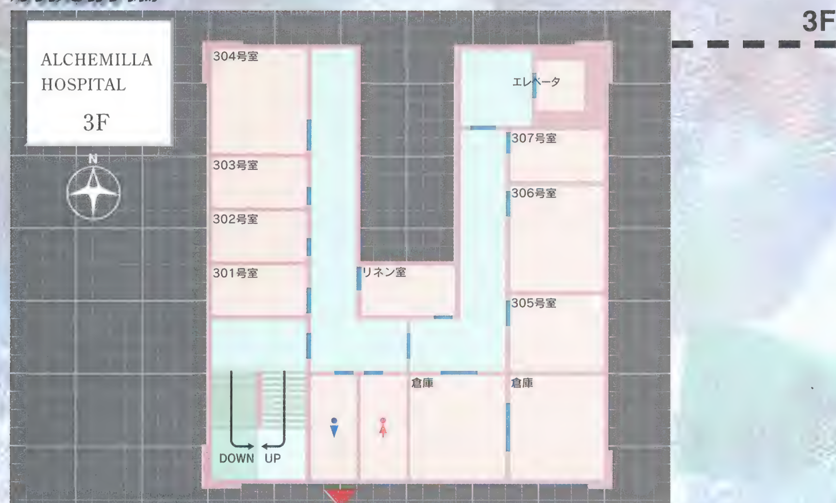
1F

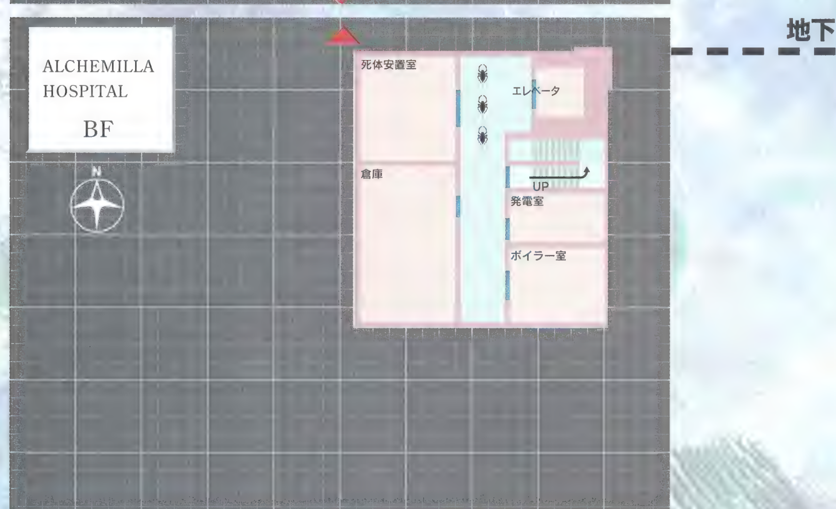


2F



病院前編

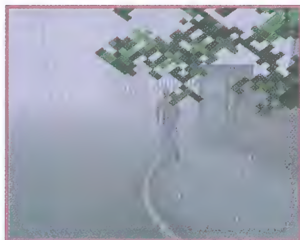




Alchemilla Hospital（病院前編）

1　F

① 救急キット
② 栄養剤



◀病院の入り口は「KOONTS通り」沿いにある。



▲玄関の敵は画面が替わった時に右に走ればかわせる。



◀生存者を発見。だが、シェリルのことは知らないようだ。

病院
医師カウフマン

「アルケミラ病院」は、跳ね橋から、「CRICHTON通り」を南下し、「KOONTS通り」をちょっと西へ入ったところ(地図F4)にある。敷地内に入ったら、まず院内をくまなく探索しておこう。途中、診察室に入ったところで、医師カウフマンに出会う。彼は仮眠を取って起きたら、この状況になっていたと語り、街を出るといって病院をあとにする。



◀病院は異界化後、敵がかなり出現する。「携帯用救急キット」は重宝する。

受付
地図入手

カウフマンとの会話が終わったら、北側の扉からオフィスを抜けて、受付カウンターにある掲示板を調べよう。病院の地図が手に入る。小部屋の多い病院での探索には地図は必須だ。カウンターの奥には、「携帯用救急キット」も置いてある。



◀新聞は一部が切り取られ、内容はまったくわからない。

調剤室
新聞を見る

待合室から階段へと続く西側扉は壊れていて通れない。先へ進むには診察室から、調剤室を抜け、東棟へ向かおう。その際、調剤室にある机を調べると、切り抜かれた新聞が見つかる。ストーリーに関係があるので、必ず見ておこう。

医師控え室
地下の地図を取る

調剤室を抜けた先には西側(階段のあるほう)へと続く扉があるが、壊れてしまっている。まず、1階東棟を調べることにする。医師控え室に入り、右側にある棚の上から病院地下の地図を入手。南側の扉を開け、隣の会議室へ向かおう。



◀地下の地図は、ここで手に入れられる。

会議室
「地下の鍵」入手

1階南西にある階段は途中の扉が壊れて開かず、北東のエレベータも電力が通っていないため使えない。上の階を目指すためには、地下にある発電機でエレベータを動かさなければならないようだ。会議室に、地下に続く扉を開けることができる「地下の鍵」がある。

▶ここで「地下の鍵」を入手する。忘れると先に進めないので注意しよう。



厨房
「ペットボトル」

地下に向かう前に、1階東棟の中央にある厨房と院長室を調べておこう。厨房には、一見何もないように見えるが、実はここには重要なアイテムが置かれている。「ペットボトル」がそれだ。この段階では何に使えばいいのかわからないのだが、ストーリーに深く関係しているので、手に入れておこう。



◀この位置まで来ると、ペットボトル越しのアングルに切り替わる。



▶少し見つけづらいが、こんなところに栄養剤が置いてある。あとに備えて、取っておこう。

院長室 謎の赤い液体

厨房の北側にある院長室はひどく荒らされている。さらに、机の裏側に回ると、引き出しが開いており、その下には砕かれたガラス片が散乱していることがわかる。誰かがここで何かのビンを割ったようだ。



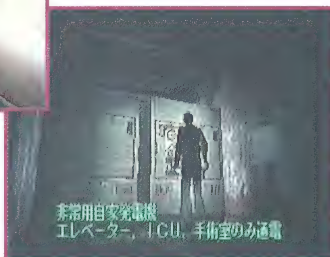
▶ビンの底に赤い液体が残っている。何か入れ物があれば、すくうことができそうだ。

発電室 地下の発電機

1階東棟の探索を終えたら、エレベータを動かすため地下の発電室へ向かおう。発電機のスイッチを押せば、エレベータが使用できるようになる。また、地下は真っ暗なので、ライトをつけておこう。creeperが潜んでいるので、行動は素早く行うこと。



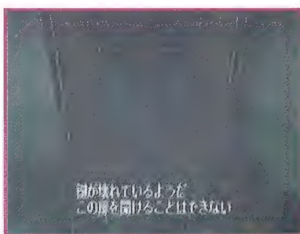
◀戦う場合は、画面が切り替わると同時に、ライトをつけ、その場所で銃を連射しよう。



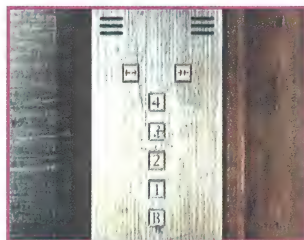
▶これを押せば、エレベータが動くようになり、上の階へ向かうことができる。

4階 謎の世界へ…

発電機のスイッチを入れたら、階上の探索を行う。だが、途中の2、3階で降りてもエレベータホールからは出られない。これを確認して、エレベータに戻ろう。すると、今まで3階までしかなかったエレベータの回数表示に、4階が出現する。やむなく4階へ向かうと、異様な世界が広がっていた。



▶このメッセージを出さないと、4階の表示が現れない。



▲4階の表示が出現。ここは覚悟を決めて先へ進もう。



▲エレベータを降りると、学校で体験した、あの世界が待っていた。

第3章●ルート攻略

病院後編

エレベータから4階に向かったハリー。
病院は異質な世界へと変貌を遂げていた。
この先には何があるのだろうか？
ここサイレントヒルに起きた、
さまざまな謎を解く手がかりが、
少しずつ明らかにされようとしている。

1F



※ puppet doctor 1体　院長室から出ると出現



2F

Alchemilla Hospital
（病院後編）

1　F

① 栄養剤×３
② 栄養剤
③ ハンドガンの弾

2　F

① 救急キット

3　F

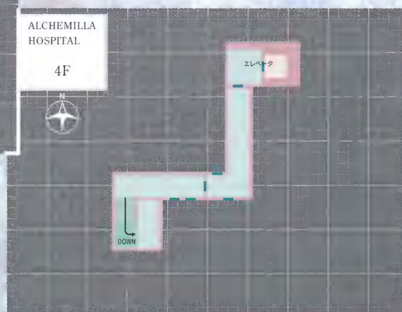
① 栄養剤
② ショットガンの弾
③ 救急キット、ハンドガンの弾

地　下

① 栄養剤、アンプル
② ハンドガンの弾、ショットガンの弾
③ ハンマー




3F
ALCHEMILLA
HOSPITAL
3F
N
304号室
303号室
302号室 2
301号室
リネン室
エレベータ
307号室
306号室
305号室
倉庫 3
倉庫
DOWN
UP


ALCHEMILLA
HOSPITAL
4F
N
エレベータ
DOWN
4F


ALCHEMILLA
HOSPITAL
BF
N
死体安置室 1
エレベータ
倉庫 2
UP
発電室 3
ボイラー室
B1F


ALCHEMILLA
HOSPITAL
B2
N
UP
B2F

男子トイレ 青いプレート

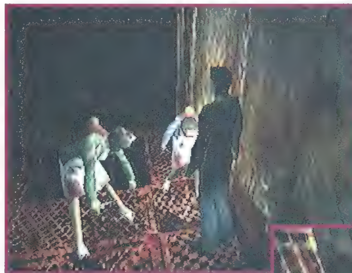
一度、4階へ出ると、先ほどの病院へは戻れなくなる。4階には何もないので、さっさと3階に降りて調査を開始。男子トイレには重要アイテムの「[海亀] のプレート」がある。必ず入手しておこう。また、302号室でセーブできる。



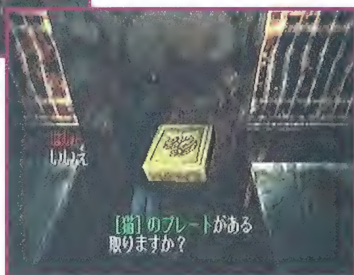
◀ここは1体しかいないので、接近されなければ問題はない。近づかれる前に回避してしまおう。

306号室 黄色いプレート

3階の東棟にはpuppet nurseが2体いる。ただ、ライトをつけずに歩いて移動すれば、よほど近寄らない限りpuppet nurseは動かないので、かわすのは楽。2体を避けて、306号室に向かおう。奥の壁に「[猫] のプレート」がかけられている。これも、「[海亀] のプレート」同様重要なアイテムなので入手しておこう。



◀同時攻撃されると厳しい。相手にせず、脇をすり抜けるのがいい。



▶ここまでで、プレートがふたつ見つかる。いったい何に使うのだろうか？

倉庫 倉庫には何が？

3階東棟にある倉庫では、「ハンドガンの弾」と「救急キット」、そして「輸血用血液パック」が手に入る。血液パックは必ず入手しておこう。これで3階の探索は終了。他に役に立つアイテムはないので、2階に降りよう。

▶唯一残っていた医療用の道具。あとで、思わぬところで役に立つので持っていこう。



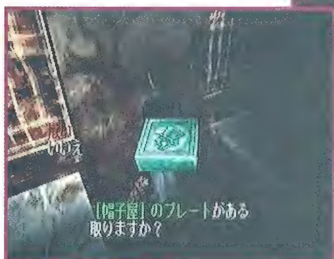
204号室 プレートの前の怪物

2階に降りた時点で、探索できるのは西棟だけ。ナースセンターの仕掛け扉を開けなければ東棟には行けない。4つのプレートが必要になるため、残りのふたつを探さなくてはならない。204号室に緑色をした「[帽子屋]のプレート」があるが、bloodsuckerがじゃまをして、近づくことができない。プレートを取るには、何かで敵の気をそらす必要がある。



◀プレートは見えているがこのままでは取れない。

▼不用意に近づくとダメージを喰らってしまう。



◀怪物の好物などで気がひければいいのだが……。

院長室 赤のプレート

3階と2階をまわって、3つのプレートを集めたら、1階東棟へ行こう。2体のpuppet doctorがいるが、動きが遅いので、無理に倒さず、脇をすり抜けて院長室に入る。ここには赤いプレートがある。2階ナースセンターの仕掛け扉には4つの窪みがあった。つまり、今までに入手した、青、黄色、緑のプレートと、今手に入れた「[女王]のプレート」があれば、必要なアイテムはすべて揃ったことになる。ナースセンターの仕掛け扉を開ければ、2階東棟の探索が可能になる。

▶ここではセーブすることができる。しかし、この時外から何やら物音が……。

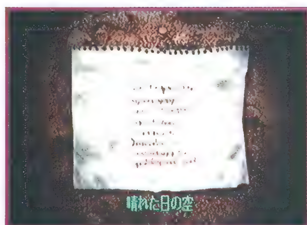




◀セーブをしてから外へ出ると、目の前に敵が出現する。落ち着いて横走りで回避しよう。

ナースセンター仕掛け扉

ナースセンターにある仕掛け扉にはすでに4つのプレートがはまっている。残りの4つのプレートをある規則にしたがって窪みにはめることで扉は開く。ヒントは壁に貼られた紙に記されている。一見、プレートとは何の関係もなさそうな言葉の羅列だが、記された言葉が示す、それぞれ特有の色をイメージすれば、プレートとのつながりが見えてくるだろう。



▲8つの言葉が並んでいる。一見脈絡がないが……。



▲扉には、すでに4つのプレートがはまっている。



▲各階で集めたプレートは全部で4つ。



▲貼り紙の言葉から、色とプレートをはめる位置を読みとろう。

手術室2階東棟

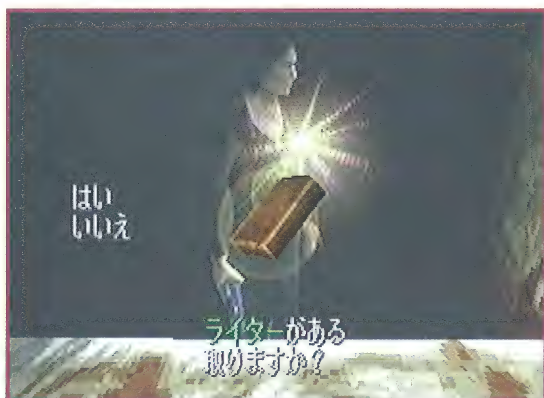
ナースセンターの仕掛け扉を抜けると今まで行けなかった2階の東棟の探索が可能になる。ナースセンターから出ると、すぐ左側からpuppet nurseが襲ってくるが構わず目の前の扉を開け、手術準備室に入ろう。2体のpuppet nurseがおり、通路も狭いため回避するのは困難。ここは、手術室扉前の1体を素早く倒して、手術室へ進むのがベストだろう。その手術室には「地下倉庫の鍵」がある。これを入手すれば、地下の探索が行えるようになるのだ。

▶ロの字型の細い通路なので、敵を無視して強引に通り抜けることは不可能だ。





◀ここにも敵が。引きつけて、その隙に鍵を取り、ふたたび攻撃してきたところを脱出しよう。



▶入ってすぐ奥まで走ってライターを取り、反転。敵を引きつけてから、出口へ走れば回避することも可能。

201号室 ライター入手

地下に降りる前に2階の探索を済ませよう。201号室には「ライター」がある。あるところで、行く手を阻む障害物を除去する時に使うことになるので入手しておく。

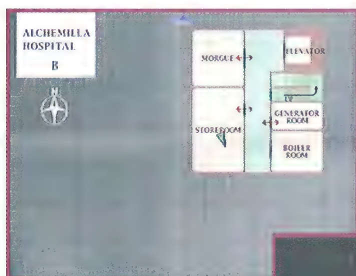
また、puppet nurseが入り口付近で襲いかかってくるので注意しよう。



◀敵がこちら側に来るまでには、かなり時間がある。こちらから近づかない限り、危険になることはない。

集中治療室 消毒用アルコール

2階の東棟にある集中治療室では「消毒用アルコール」が入手できる。「ライター」と同じく、ある障害物を取り除く時に役立つ。なお、部屋の奥にはpuppet nurseがいるが、ベッドを挟んだ向こう側なのでアイテムを取ったらすぐに出て地下に向かおう。



◀地図を開いて自分の位置を確認すれば、地下倉庫の奥が見た目以上に広いことがわかる。



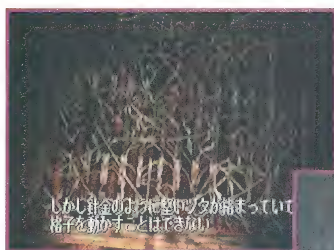
▶棚を動かすとその後ろに扉が隠されていた。奥にはさらに地下が。

地下倉庫 隠された扉

地下倉庫は割と狭く、いくつかのアイテムが置かれているだけの部屋のように見える。しかし、地図を開いてみると、棚や壁の奥にまだスペースがあることに気づくはずだ。壁の周囲を調べてみると床に棚を動かした跡が……。実は、棚の後ろに扉が隠されており、先に進めるようになっていたのだ。

地下倉庫 からまった植物

棚の裏にあった扉を進むと、さらに地下2階へつながる格子戸を発見する。しかし、針金のような植物が格子戸にからまっており、開けることができない。どうにかして取り除かなければ先には進めないようだ。植物は火に弱いので、燃やす手段があればいいのだが。



◀いくら頑張ってみても開かない。植物を取り除かなければ先には進めない。



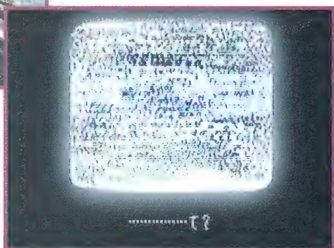
▶ライターを持っていても、ただ火をつけただけでは、すぐ消えてしまう。よく燃えるようにするには……。

謎の部屋 ビデオテープ

地下2階へ進むと、左右に扉が3つずつ並ぶ廊下に出る。向かって右一番手前の部屋に、血塗れの「ビデオテープ」がある。デッキのあった302号室へ行けば観ることができるが、映像はノイズだらけで何もわからない上に、一度観るとデッキが壊れてしまう。



◀入ってすぐpuppet nurseが襲ってくる。奥に走り攻撃をかわそう。



▶ノイズだらけで見えない。何が映っているのだろうか？

謎の病室 アレッサの写真

地下2階では、向かって左側、一番奥の部屋にも入ることができる。ここには今まで人がいた気配があるが、今は誰もおらず、写真が一枚と鍵が置かれているのみ。写真には「アレッサ」という少女が写っている。

鍵は1階の調剤室から診察室へ通じる扉の鍵（「診察室の鍵」）だ。



◀敵が多いのでは囲まれると非常に危険。

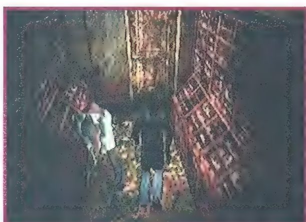


▲この少女はいったい何者なのか？



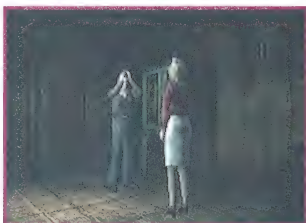
◀これで、今まで探索できなかった診察室に入れるようになる。

▶もたもたしていると逃げ場がなくなる。急げ！





▲診察室では、新たな生存者、リサ・ガーランドと出会う。

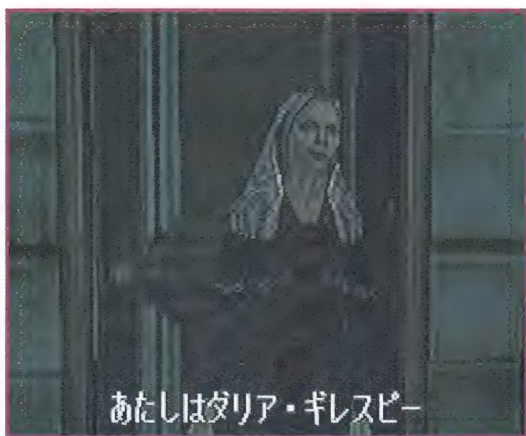


▲突然苦しみ出したハリー。何が起こったのか。

診察室 リサ・ガーランド

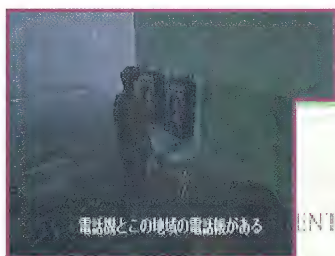
1階の調剤室にいるpuppet doctorは動きが鈍いので、まっすぐ走ればダメージを受けずに診察室へ向かうことができる。地下2階で拾った鍵を使って中に入ろう。そこでハリーは、看護婦の「リサ・ガーランド」に出会う。だが、彼女から情報を聞き出そうとした矢先、突然ハリーは苦しみ出し、気を失ってしまう。

▶ダリアは何を知っているのだろうか？　そして、ハリーに何をさせようとしてるのか？



診察室 ダリア、ふたたび

ハリーが診察室のベッドの上で目覚めると、病院はもとの状態に戻っていた。すべては夢だったのかと、考えていると、教会で出会った女性ダリア・ギレスピーがふたたび現れ、「この街のもうひとつの教会へ行け」とハリーに指示を出し、去りぎわに「骨董屋の鍵」を置いていくのだった。



◀電話帳には、この街の家・店の電話番号と住所が載っている。



▶地図に骨董屋の位置が記された。次の目的地はここだ。

電話機 電話帳を見ろ

ダリアは鍵を渡してくれたが、ハリーは骨董屋の位置を知らない。怪物の徘徊する街をやみくもに歩き回るのは非常に危険だ。そこで、病院に置いてある電話帳で、骨董屋の所在地を確認しておこう。

病院～骨董屋

病院を出発したハリーは骨董屋でシビルとの再会をはたす。
そして、彼は骨董屋で邪神を祭った祭壇を目撃した。
新たに登場する強力な怪物とハリーはいかに戦うのか。

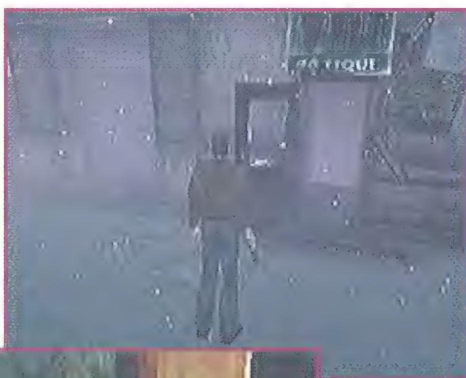


骨董屋 シビルとの再会

まず、骨董屋の入り口付近にいるair screamerに手を出すと、周囲から他の怪物が寄ってくるので、できるだけ素早く店内に入るようにする。

店内では、壁際を調べると棚によって隠された通路を見つけることができる。すると、シビルが現れ、シェリルらしき人物が湖に向かうのを目撃したと教えてくれる。ハリーは、隠し通路を見つけたことをシビルに告げると、自ら調査に向かう。そして通路の先には、祭壇をしつらえた狭い空間があった。ここが、ダリアのいっていた「もう一つの教会」なのだ。

▶これが骨董屋「グリーン・ライオン」の入り口。見落とすな。





◀奥の壁にある棚が、「もう一つの教会」への通路を隠している。壁際をよく調べてみよう。

骨董屋 もう一つの教会

壁には、比較的攻撃力が高く、素早く振り回すことのできる斧が飾られている。銃の弾薬を節約したい時など、この斧を使うといい。

斧を取ったら、もと来た通路を引き返そう。すると、突然祭壇に火がつき、いつの間にかハリーは異界化後の病院に戻されてしまっていた。



▶飾られている斧。弾丸の節約に役立つので、忘れずに取っておこう。

骨董屋 夢の世界で

病院で目覚めると、目の前には看護婦のリサがいた。ダリアのことを聞き出そうとするが、詳しいことはわからず、代わりに奇妙な信仰の話を聞くのだった。この時、ハリーはまたしても意識を失い、今度は異界化した骨董屋で目覚める。彼は、シェリルが向かったという湖に行く方法を聞くべく、病院のリサをふたたび訪ねる。



▶ダリアに子供がいたという話が聞ける。



▲すべては夢なのでは、と考えるハリー。



▲外にはかなり敵がいる。ここで、セーブしておこう。

骨董屋 異界化した街

湖への道を病院にいるリサに聞くため、骨董屋から外に出てみると、今度は街全体が、学校や病院のように異界化していた。周囲からはwormhead、romperが襲ってくる。とりあえず逃げながら周囲の探索をしよう。



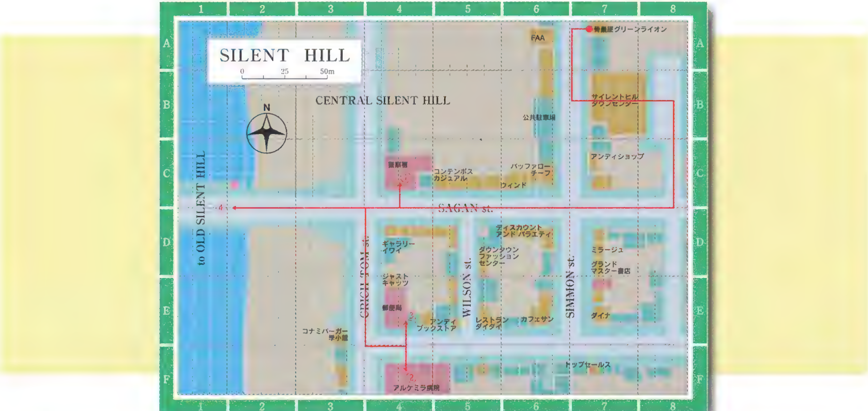
◀骨董屋の外に出てみると、そこはすでに現実とは異なる世界だった。



▶周辺にはwormhead、romperがうようよしている。不意に攻撃してくるので注意。

骨董屋～下水道

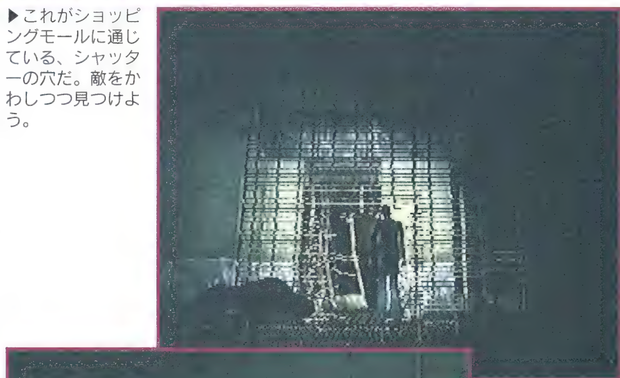
闇に閉ざされ、不気味な姿に変化した繁華街。
病院へと向かうハリーに次々と襲いかかるのは、
より力を増した怪物たちだ。



タウンセンター 助けを求める娘

異界化した繁華街の道のいくつかが、途中で断ち切られていて、病院へ向かうことができない。そこで、骨董屋から出たら、「SIMMON通り」の東側歩道を南へ進もう。すると、サイレントヒルタウンセンターの一角にちょうど人ひとりが通れるくらいの穴があいている。周辺のwormhead3体をかわしつつ、穴へ入ろう。

中はショッピングモールになっており、正面にあるエスカレータを登ろうすると、突然、近くのテレビモニタに光が灯り、ハリーに助けを求めるシェリルの姿が映し出される。



▶これがショッピングモールに通じている、シャッターの穴だ。敵をかわしつつ見つけよう。



◀突然電源が入ったモニタには、助けを求めるシェリルの姿が！　シェリルはいったいどこにいるのか？



◀この場所に乗ると落下する。死体についている虫は、銃で撃ち殺すことができる。



▶twinfeelerは現れてはすぐに砂中に潜るという動きを繰り返す。

タウンセンター 対決twinfeeler

エスカレータを登り、左側の壁に沿って前進する。すると死体が転がっているので近づいて調べてみよう。ある程度そばによると、足元の床が抜け、ハリーは砂に覆われた場所へと落下する。巨大な芋虫、twinfeelerとの戦いの始まりだ。

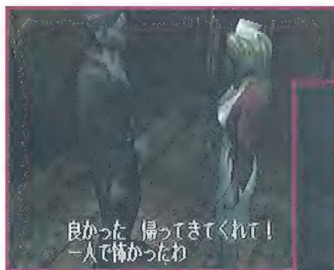
twinfeelerが飛ばしてくる毒液をかわしつつ、ショットガンなど威力の高い銃器で攻撃しよう。



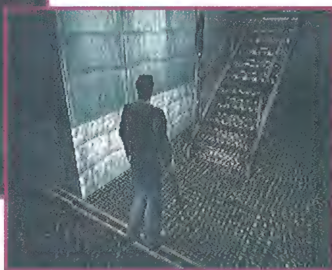
▶ライフルはショットガンよりも威力がある。後半のボス戦などで役に立つので忘れないように。

タウンセンター 病院へ

twinfeelerは、ある程度ダメージを与えると逃げてしまう。ライフルを入手し、twinfeelerが壊した壁を通って、地図に印のついた病院を目指そう。途中、wormheadとnight flutterが現れる。groaner、air screamerが強化されたものだ。数が多いので戦わずに逃げたほうがいいだろう。



◀病院の診察室でリサと再会。彼女から湖へ行く方法を聞こう。



▶病院から出たあとは、出入り口正面に見える階段を登るしかない。

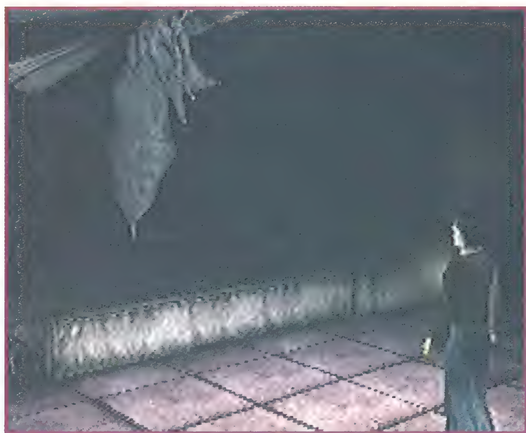
診察室 リサとの再会

病院の診察室にはリサがいて、シェリルがいるかもしれない湖への行き方を教えてくれる。しかし、彼女を残して病院を出ると、またしても周囲の様子が変化しており、入り口正面の階段しか道がなくなっている。

第3章●ルート攻略

屋上 巨大蛾との戦い

階段を上がり、屋上に出ると、そこには巨大蛾floatstingerが待ち受けている。この怪物は、twinfeelerが成虫したものだ。毒液に加えて、尻尾の毒針による攻撃を行う。横移動を使って円を描くように動いて毒液をかわし、1回攻撃してまた逃げるという、一撃離脱の戦い方が有効。



◀体力の高い巨大蛾。攻撃力があり、構えながらの移動もできるショットガンを使って攻撃しよう。

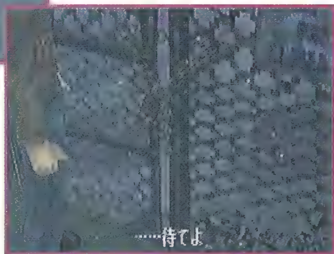
給水施設 湖への道

floatstingerを倒すと、街はもとの姿に戻る。目指す給水施設のある住宅街へ向かおう。

給水施設の出入り口には南京錠がかかっているが、かなり老朽化しているので、武器（どんな武器でもOKなので、なるべく打撃武器を使おう）を使って壊せば中に入れる。



◀もとの姿に戻った繁華街。ハリーはふたたび住宅街へと戻り、給水施設を目指す。



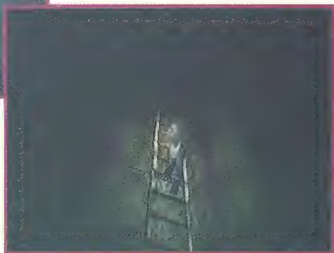
▶給水施設の入り口を発見したら、まずは南京錠を調べよう。

給水施設 暗闇の中へ

給水施設には、下水道に降りるためのはしごがあった。リサが言っていた湖へ通じる地下の道とはこのことだろう。シェリルを助けるために勇気を振りしぼって下水道に入ろう。下水道内は、暗く、逃げ場に困る狭い道ばかり。新たな敵も出現するので慎重にいこう。



◀鍵を破壊し、施設内へと入ると、下水道への入り口を発見することができる。



▶はしごを下り、下水道へ。新たな恐怖がハリーを待ち受けている。

下水道(リゾート街方面)

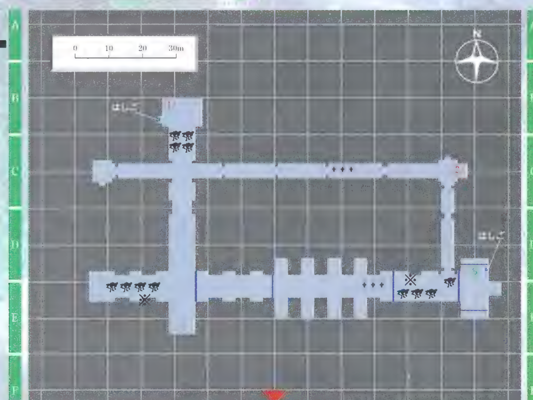
ハリーはシェリルがいるかもしれない湖を目指し下水道を進む。
道が狭く、敵も強力なので、状況によっては逃げるだけでなく
積極的に攻撃することも必要だ。

1層



2層

※hanged scratcher
4体、3体
出口の鍵をとると出現



Sewer（下水道）

1層

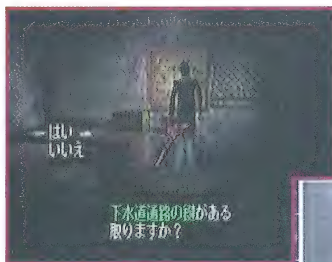
① 栄養剤、ショットガンの弾、ハンドガンの弾
② ライフルの弾　　③救急キット

2層

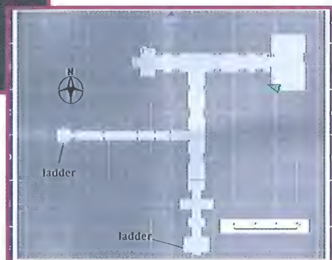
① 救急キット
② 栄養剤、ハンドガンの弾

下水道 まずは鍵と地図を入手

下水道に入ったら通路をまっすぐ進み、つきあたりを左、次のつきあたりを右に進もう。すると、下水道の管理室らしき部屋に出る。机の上から地図、机の右側にある鍵棚から「通路の鍵」を手に入れることができる。地図には「リゾート街方面へ」と記されていた。



◀「通路の鍵」は湖に行くために必要不可欠となる。忘れず取ろう。



▶下水道はところどころ道が崩れており、まっすぐ進むことができない。

下水道 最南端のはしご

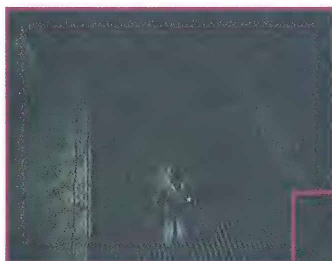
入手した地図を見ると、最南端にはしごがある。途中の扉は「通路の鍵」を使って開け、はしごを目指して下水道を探索しよう。ここでは新たな敵hanged scratcherが現れる。下水道は狭くラジオも鳴らないので、動きの素早い彼らに挟み打ちされる危険もある。



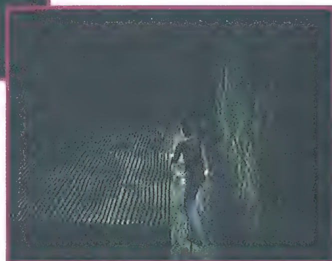
◀「通路の鍵」を取ると、最初に入ってきた通路付近に新たに敵が設置されている。走って振り切りたいが、安全策をとるなら１体ずつ倒してしまおう。

下水道 下水道第2層へ

「通路の鍵」を使って金網を抜ければ、あとははしごを登るだけだ。しかし、ここにはcreeperが3体いる。ジグザグに走ってかわしてしまおう。狭い通路に進入する前に引きつけておいて、近づいてきたところをダッシュで逃げて、はしごまでいこう。これでノーダメージで切り抜けられる。

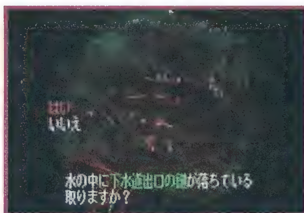


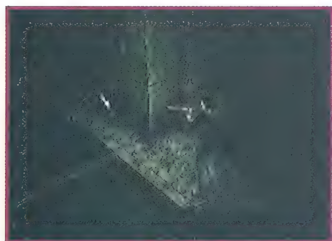
◀ここでライトをつけてcreeperたちを引きつける。



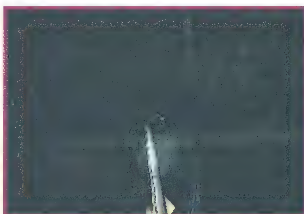
▶十分に引きつけてから一気に逃げる。タイミングをはかろう。

▶敵が潜んでいるが取らないと先に進めない。





▲ここなら後ろからの攻撃がないので楽。



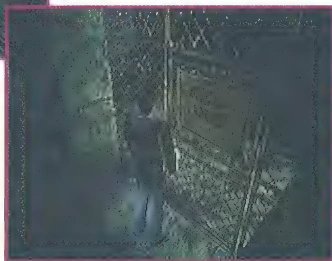
▲対岸から攻撃すれば、無理なく倒せる。

下水道 待ち伏せ注意!

下水道2層の南西の行き止まりには、「下水道出口の鍵」が落ちている。もちろん、先へ行くために必要なアイテムなのだが、これを拾うとハリーの周りに3体のhanged scratcherが現れる。安全にクリアするには、来た方向と反対の通路に進み(来た方向にもう1体待ちかまえているため)、反転してショットガンで倒してしまおう。



◀不用心に進んでしまうと4体がアッという間に距離を詰めてくる。



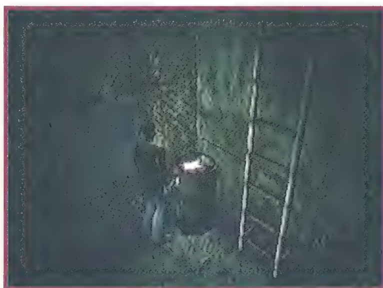
▶一気に駆け抜けて扉に入れば、ギリギリでかわすことも可能だ。

下水道 さらなる敵襲

「下水道出口の鍵」入手後にも、南東の出口前に3体(最初の1体を倒していない時は4体になる)のhanged scratcherが出現する。不用意に進んでしまうと、包囲されて危険なことになる。

ここは、慎重に進みながら1体ずつ待ち伏せて攻撃するか、引きつけてすり抜けるかのどちらかで切り抜けよう。

▶このあと、しばらくセーブできなくなるので、地上に出る前にセーブしておこう。

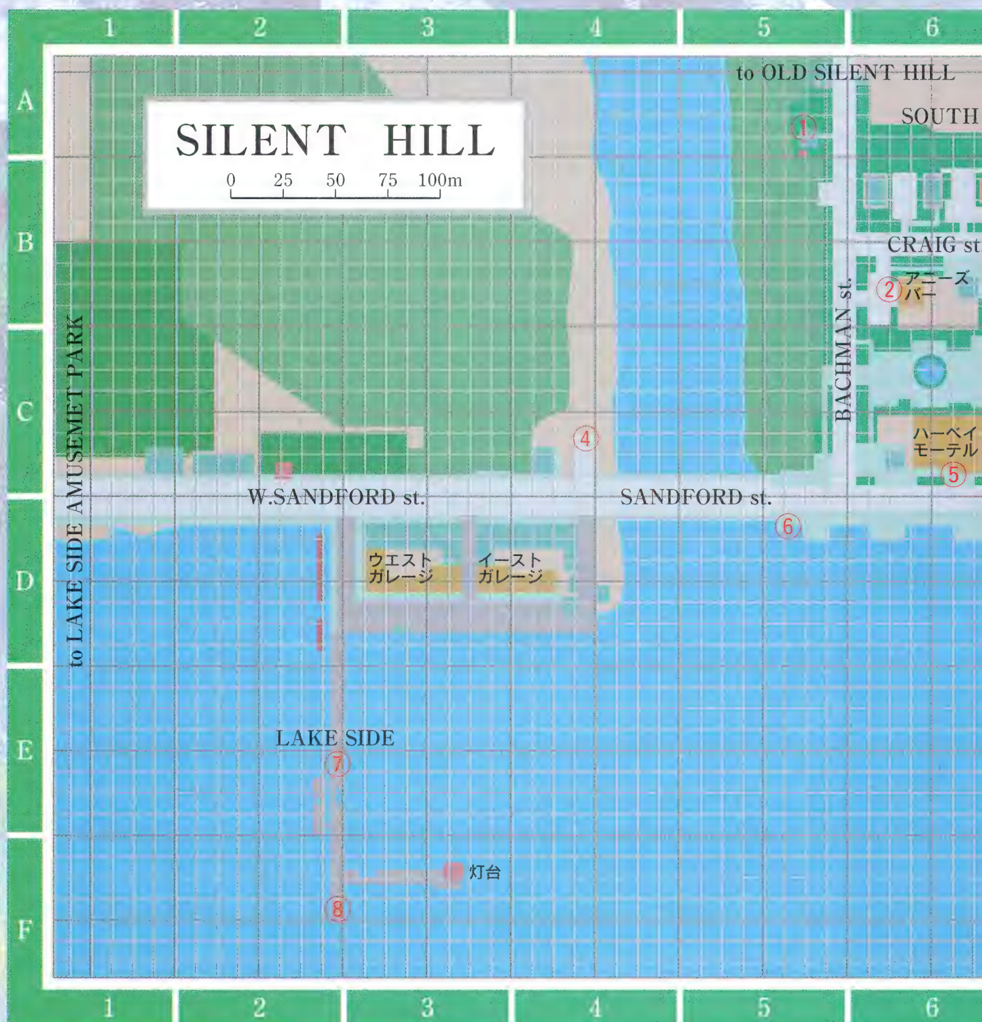


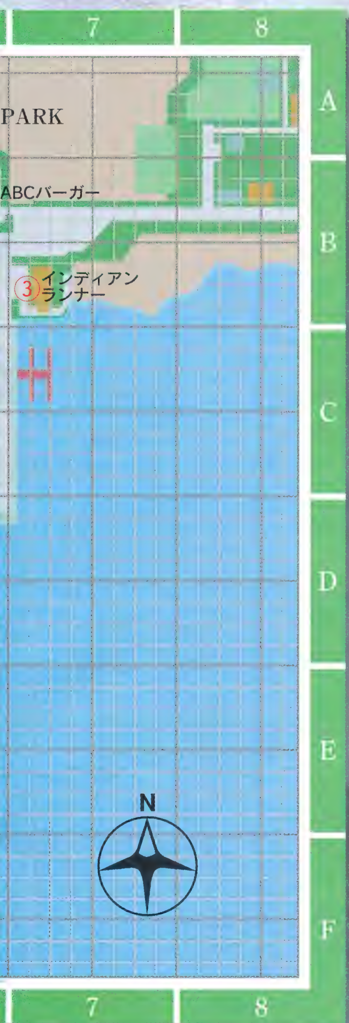
下水道 地上へ

出口付近のhanged scratcherの群を切り抜けることができれば、あとは地上に出るだけ。ただし、リゾート街に出現する敵の攻撃はさらに厳しい。幸い、はしごのそばにセーブポイントがあるので、必ずセーブしよう。

リゾート街

リゾート街ではSOUTH PARKを抜けてまっすぐ湖を目指すことになる。
ここは探索すべき場所が多い。
敵をうまく回避しつつ進んでいこう。





SOUTH PARK・LAKE SIDE（リゾート街）

①	廃墟	救急キット、ハンドガンの弾、ライフルの弾
②	ビリヤード場	栄養剤×2、SP
③	雑貨屋	栄養剤、ライフルの弾
④	路地	栄養剤、ショットガンの弾
⑤	モーテル	栄養剤×2、ショットガンの弾、SP
⑥	階段	栄養剤、ライフルの弾
⑦	船内	栄養剤、ハンドガンの弾、ライフルの弾、SP
⑧	通路の端	救急キット

※SP＝セーブポイント

リゾート街前編

リゾート街ではストーリー分岐を決定するイベントが起こる。
ハリーの選択する行動のひとつひとつが重要な意味を持つのだ。
提示された情報を分析して、正しい道にハリーを導こう。



INFORMATION 地図を入手しよう

さてリゾート街に入ったはいいが、探索しようにも、どこに何があるのかまったくわからない。まずは、周辺の地図を手に入れることが先決だ。

リゾート街の地図は、下水道出口からすぐの場所にある。INFORMATIONと書かれた看板が目印になっているので楽に見つけることができるだろう。さっそく地図を開いて現在位置を確認すると、ハリーがいるのは「BACHMAN通り」の北端付近だという ことがわかる。まず、リゾート街の北東部から探索を開始することにしよう。

▶この看板の横にリゾート街の携帯用地図が差し込まれている。

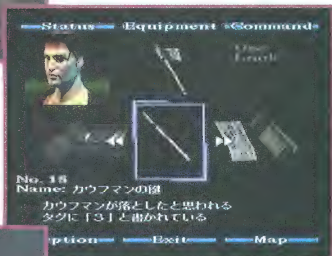




◀最初の目的地は、バー、モーテルなどが密集しているリゾート街北東部だ。



◀カウフマンが怪物に襲われている！　バーに入らなければ彼は死んでしまうのか？



▶カウフマンの落としたアイテムを忘れずに拾っておこう。



◀バーの中にはセーブポイントがある。

バー カウフマン救出

探索する場所の多いリゾート街だが、北東部で重要なのは、アニーズ バー、インディアン ランナー、ハーベイ モーテルの3ヵ所。だが、バー以外は鍵がかかっていて中に入れない。

アニーズ バー（地図B6）では、怪物に襲われているカウフマンを発見する。彼を助ける・助けない（バーに入る・入らない）で、ストーリーが大きく変わってくる（P123参照）ので、どう行動するかよく考えよう。救出後、店内は自由に調べることが可能になる。すみずみまで探索しよう。

▶ここにいる2体のromperはかなりの強敵。2体同時に相手をしないこと。





◀シリンダー錠を開けるナンバーは、バーで拾った、あるアイテムに書き込まれている。

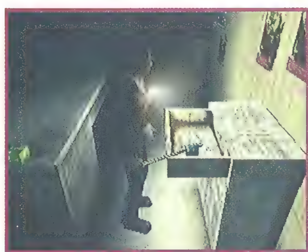
雑貨屋 扉のナンバーは？

次はインディアン ランナー（雑貨屋、地図上ではB7）を目指そう。店の前に陣取っている2体のromperは、ハリーよりも動きが素早く、攻撃範囲も広い。うかつに近づくのは危険なので、安全を期すなら、店の前からおびき出して1体ずつ倒そう。店の扉にはシリンダー錠がかけられている。ナンバーを知っていないと入ることはできないので注意。

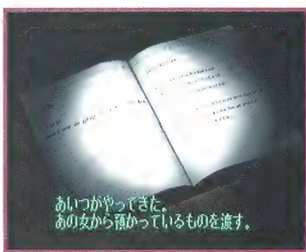
雑貨屋オーナーの日記

４ケタの数字を合わせて中に入ると、店内はかなり荒らされていた。

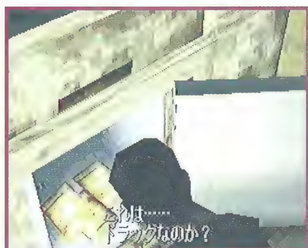
カウンターの周囲を、細かく調べてみると、日記や金庫などが見つかるはずだ。この金庫の鍵は、カウンターの入り口にある棚の引き出しに入っている。金庫の中には、サイレントヒル一帯で出回っている麻薬が発見できる。また、壁にはられている紙や写真も調べておこう。



▲引き出しの中に金庫の鍵を発見。金庫の中を調べてみよう。



▲日記を調べると、オーナーは何かまずいことをしていたようだ。



▲オーナーは、誰かから麻薬を預かっていたらしい。

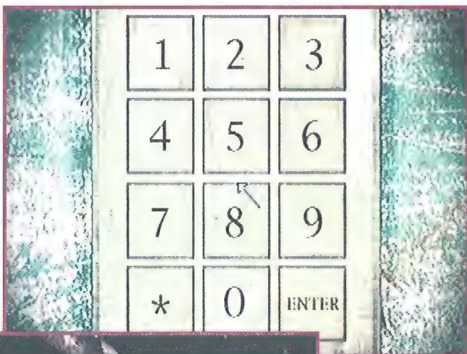


▲店内には「ライフルの弾」や「栄養剤」もある。

モーテル裏口の扉

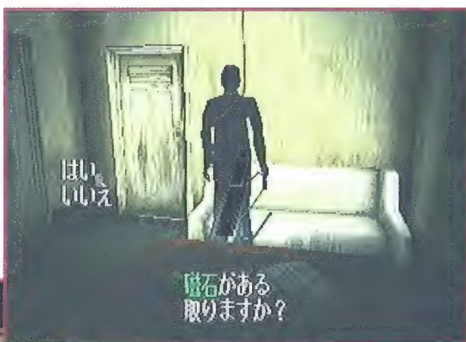
次に向かうべきポイントはハーベイ モーテルだ（地図C6）。モーテルの入り口は駐車場に面する扉と裏口の2ヵ所。まず、管理棟の入り口となる裏口の調査から始めよう。裏口の扉はある特定の数字を入力することで開くことができる。ただ、裏口付近にはromper 2体、night flutter1体が徘徊している。ナンバーロックは小さいので見つけられずにもたもたしていると、彼らの攻撃を受けてしまう。それが不安ならば、裏口に近づく前に倒してしまってもいいだろう。

▶ここを開けるロックナンバーは雑貨屋をよく調べていれば知っているはずだ。

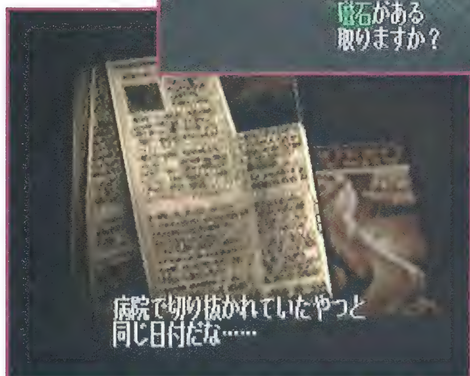




◀裏口周辺には敵が多い。ゆっくり調査したければ、先に倒してからにしよう。



▶細長いヒモが結ばれている棒磁石。客室で使用することになるので忘れずに入手しよう。



◀病院に置かれていたのと同じ日付の新聞。麻薬の捜査が難航しているという記事だ。

モーテル管理棟の捜索

管理棟のナンバーロックを解除すると、室内の探索が可能になる。

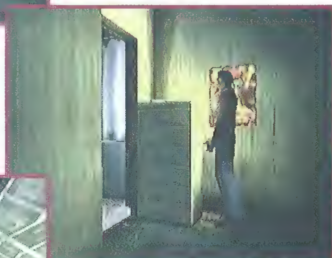
入ってすぐ左手にガレージへの扉、正面にカウンターへの扉がある。このカウンターそばの扉からは、駐車場に出ることができる。

室内を調べると、「磁石」や繁華街の病院で見つけた新聞と同じ日付の新聞、モーテル経営者の日記を見つけることができる。これらはストーリーに深く関わっているので、調べておくといいだろう。



◀カウフマンが落とした鍵のタグの番号が、目指す部屋を示す。

▼棚を調べると、動かすことができる。





◀浴室の「栄養剤」を入手し、厳しい戦いに備えよう。

モーテル客室の探索

次は客室の探索だ。全部で8部屋ある客室だが、調査できる部屋はひとつ。ただし、その部屋に入るためには、バーでカウフマンが落とした鍵が必要になる。その鍵のタグにルームナンバーが書かれているので、探索できる部屋もわかるはずだ。部屋の中では、不自然に配置された棚を調べてみよう。棚の下の床に割れ目があり、何か光るものに気づく。手で取れないので、管理棟で見つけたアイテムを利用する。

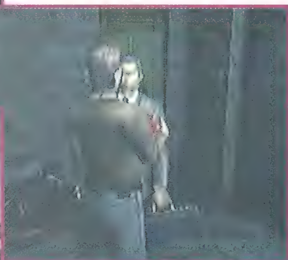
モーテル 薬ビンを発見

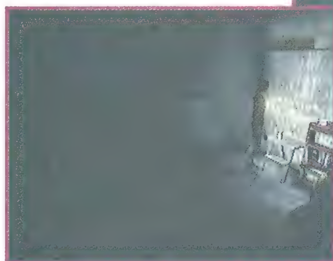
客室の床から「バイクの鍵」を発見したら、ふたたび管理棟へ戻ろう。奥の部屋にある、古びたバイクに鍵を使うと、タンクの部分から、病院の院長室で見かけたものと同じような形の薬ビンが見つかる。だが、詳しく調べようとしたところで、カウフマンがやってきてハリーの手から薬ビンをもぎ取ってしまう。彼は「グズグズしていないで脱出する方法を探せ」といって立ち去ってしまうのだが……。



◀古いバイクのタンクから薬ビンが見つかる。病院で割れていたものと同じものだろうか。

▼カウフマンが血相を変えてやってくる。彼が慌てる理由とは?





◀「ショットガンの弾」と「栄養剤」も忘れずに入手しよう。

リゾート街 湖へ

これで、リゾート街の探索は終了。シェリルを見たという南方の湖へと向かおう。しかし、モーテルから湖方面へ向かう道にはnight flutter2体、wormhead4体、romper4体と多くの敵が出現する。常に2～3体の敵に囲まれる恐れもあるので、立ち止まらずに一気に駆け抜けるか、1体ずつ慎重に倒していくかのどちらかの手段を選択しよう。敵と戦う場合は、立ち止まることが多くなるので、壁を背にするなどして敵の攻撃してくる方向を限定する必要がある。

▶湖への道ではかなりの敵が登場する。うかつに立ち止まると、危険だ。走り抜けよう。

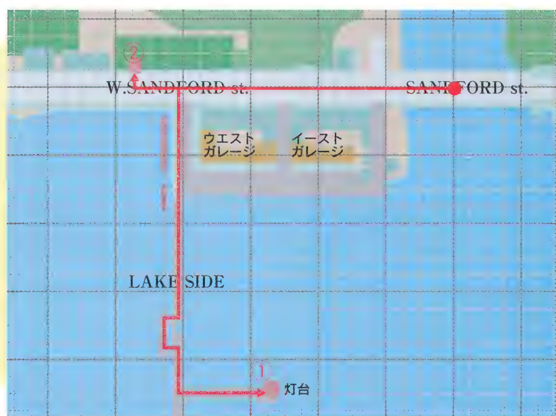




◀戦う場合は、壁を背負うなどして、一度に襲ってくる敵を少なくしよう。

リゾート街後編

湖へと向かったハリーの目の前で、
異様な世界へと変わってしまうリゾート街。
はたして、この先にシェリルはいるのだろうか。



▶街の姿が変わっていく。何かが確実に進行しているのだ。





◀堤防には、night flutter、worm head、romperが徘徊している。

堤防
変貌する街

「SANDFORD通り」を西へ進むと、突然周囲の様子が、これまでも何度か体験した異様な状態へと変化していく。そして、変化後の「W.SANDFORD通り」は、東へも西へも行けなくなっており、唯一南へと伸びる堤防のほうにだけ進めるようになっている。

堤防はかなり入り組んだ構造になっていて、怪物の数も多い。追いつめられて、ダメージを受けないように、素早く、的確に動くことを心掛けよう。入った場所が行き止まりで、追ってきた怪物をかわすのが難しいと感じたら、迷わず攻撃しよう。

堤防
船内での出会い

堤防を南へ進むと、1隻の小型船が停泊しているのが見えてくる。この船の中で、骨董屋以来離れ離れになっていたシビルと再会する。さらに、ふたりの前にダリア・ギレスピーが現れ、目覚めかけている悪魔を止めるように頼んでくる。そして、そのためには、堤防の先にある灯台と、遊園地の中心に行く必要があるという。遊園地にはシビルが、ハリーは灯台へと向かうことになる。

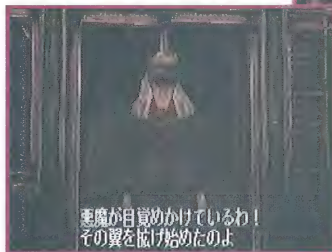
船内には、入ってきた扉の他に、もうひとつ扉があり、灯台へと続く道に出る。



◀堤防を少し進むと、停泊している船が見えてくる。付近を飛ぶnight flutterに注意。



▶船内でシビルと再会。彼女も下水道を通って、リゾート街にやってきていたのだ。



◀シビルとの会話の途中で、ダリアが突然現れ、ふたりに語りかけてくる。

灯台
アレッサとの邂逅

灯台までの道は、狭い通路が続き、敵の攻撃がかわしにくい。特にromperに組みつかれて足が止まると、次々に怪物が群がってくる。銃で攻撃して敵の足を止め、その間に距離をかせぐなどの方法で安全を確保しよう。

灯台に入り、螺旋階段を登ると、やがて床に魔法陣が描かれた場所へと出る。ここでアレッサの姿を見ることができるが、彼女はすぐに姿を消してしまう。



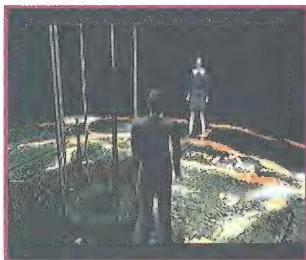
▲堤防では、狭い通路が続くため、敵の攻撃をかわしにくい。



▲船を出てふたつ目の登り階段の先に、「救急キット」がある。



▲灯台内部の螺旋階段を登ると、そこには巨大な魔法陣が！



▲灯台に現れたアレッサ。だが、すぐに消え去ってしまう。

灯台をあとに

灯台から出たあとは、目の前の広いスペースを抜けるだけで、自動的に船へと戻ることができる。ただし、戻る時は、灯台前にいるwormheadが1体増えているので、注意が必要だ。特に、始めからいるwormheadを倒していない場合は、2体になって襲ってくるので、無傷のまま逃げ切ることが難しい。しかも、もたもたしていると、灯台の上にいるnight flutterも攻撃に加わってくる。安全策をとるなら、灯台に入る前に、wormheadを殺しておこう。



▶灯台から出た直後、思いのほか激しい攻撃にあうことも……。



◀ふたたび船に戻ってきたが、そこにシビルの姿はなかった。

第2の下水道へ

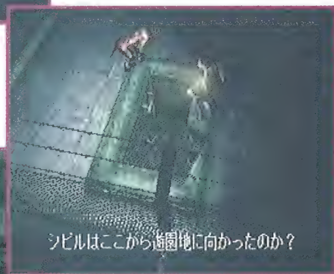
船に戻ってもシビルは帰ってきていない。そこでハリーは、遊園地へと向かおうとするが、道が途中で断ち切られており、先に進むことができない。「W.SANDFORD通り」の西側にある給水施設から地下水道を通らなければ、遊園地に行くことはできないようだ。

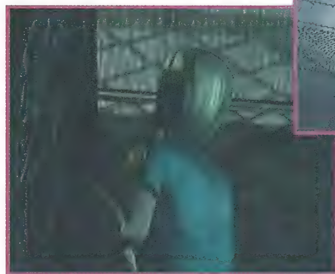
給水施設の金網の中にいる、2体のwormheadの攻撃をかわすのは難しいので、少々攻撃を受けても強引に下水道の入り口に向かったほうがいい。



◀これが給水施設の入り口。「HARD」では、この付近に大型のnight flutterが配置される。

▼ふたたび下水道へ。やはり、下水道の中ではラジオが鳴らない。敵の接近に気を配ろう。

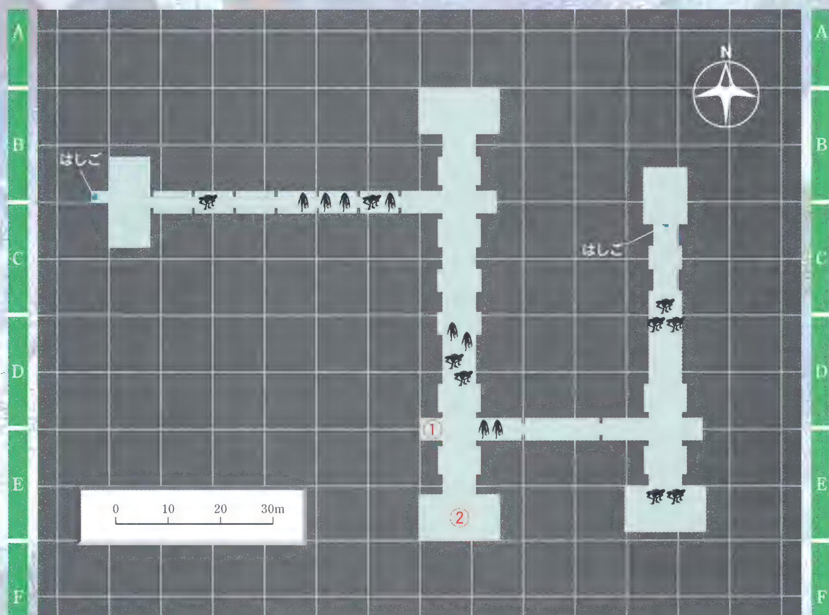




◀遊園地の探索をしていたシビルは、何者かに背後から襲われ、気を失ってしまう。

下水道(遊園地)

シビルの身に何が起きたのか?
遊園地へ向かう道は、リゾート街に来た時と同様、下水道となる。
ハリーはふたたび闇の中にその身を投じる。



Sewer(下水道)

① 栄養剤
② 栄養剤、ハンドガンの弾

下水道(遊園地) 2度目の地下探索

下水道へのはしごを降りたら、まずはすぐそばの壁にはられている地図を入手しよう。地図を見ると、住宅街とリゾート街をつないでいたものと比べ、規模が小さく、階層もひとつしかないことがわかる。

ただし、その狭く短い空間に、かなりの数の怪物が配置されている。ラジオが敵の接近を知らせてくれない下水道内では、不意打ちを受けることも多い。何より慎重な行動を心掛けよう。

▶はしごを下りてすぐのところに地図がある。この床にも魔法陣が……。





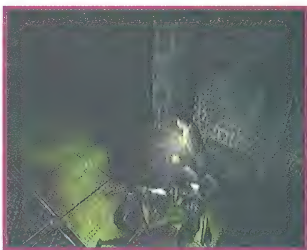
◀ハンドガンを構えながら歩けば、天井に潜むhanged scratcherを見つけることができる。

下水道 闇の中の激戦

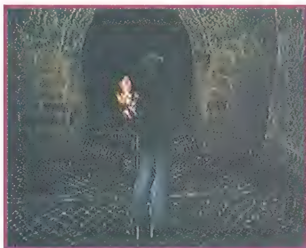
中央を南北に結ぶ通路に入ると、いきなり敵の攻撃が激しくなる。ここから出口のはしごがある場所まで、十数体の怪物たちが次々と現れ、襲いかかってくる。しかも、前回の下水道にはいなかったmumblerがハリーの足に組みつき、行動を鈍くさせる。この下水道に関しては、よほどアクションに自信がある人以外は、敵を倒しながら慎重に進んだほうがいい。



▲mumblerが出現。組みつかれないように気をつけよう。



▲非常に多くの敵がいる。囲まれることだけは避けたいところだ。



▲敵を倒しつつ進むほうが安全だ。後ろからの敵には注意。



▲遊園地へのはしごを登る。シビルはどうなったのだろうか。

遊園地

たどり着いた遊園地で、アレッサを止められるのか。
そして、シビルの安否は……。
ハリーは事件の核心に近づいていく。



遊園地 メリーゴーランド

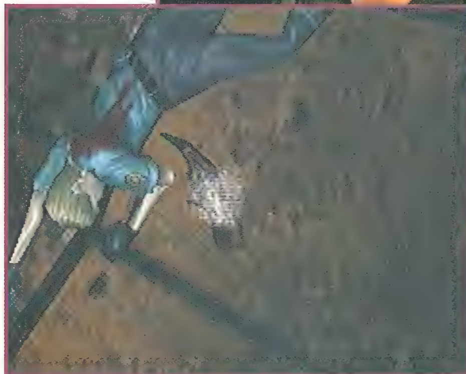
メリーゴーランド以外に入れる場所はない。地図はないが、メリーゴーランドまでの道のりは複雑ではないので迷うことはないだろう。足もとのパターンを利用しよう。



◀これがメリーゴーランドの入り口。近くにはlarval stalkerがいる。

▶シビルの瞳が赤く輝いている。彼女に何が起こったのか?!





◀シビルを助けられるかどうかで、エンディングも変化する。

遊園地 シビルとの戦い

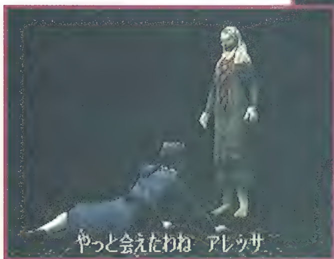
メリーゴーランドに入ると、シビルが銃を向けて攻撃してくる。銃の威力はかなり高く、一発で体力のほとんどを奪われてしまう。戦闘に入る前に体力をフルに回復させ、銃弾を受けた場合もすぐに回復しよう。シビルは、弾を10発撃ちつくすか、体力が半分になると、銃を落とす。それまでは、銃弾を受けないよう回避に専念したほうがいい。また、シビルと戦わない選択もできるが、あるアイテムが必要になる。それがなければ、彼女を救うことはできない。覚悟を決めて戦おう。



◀話しかけながら近寄っていったハリーを、アレッサは謎の力で弾き飛ばす。

▼教会でダリアにもらった「フラウロス」が輝き、アレッサの力を打ち消した。





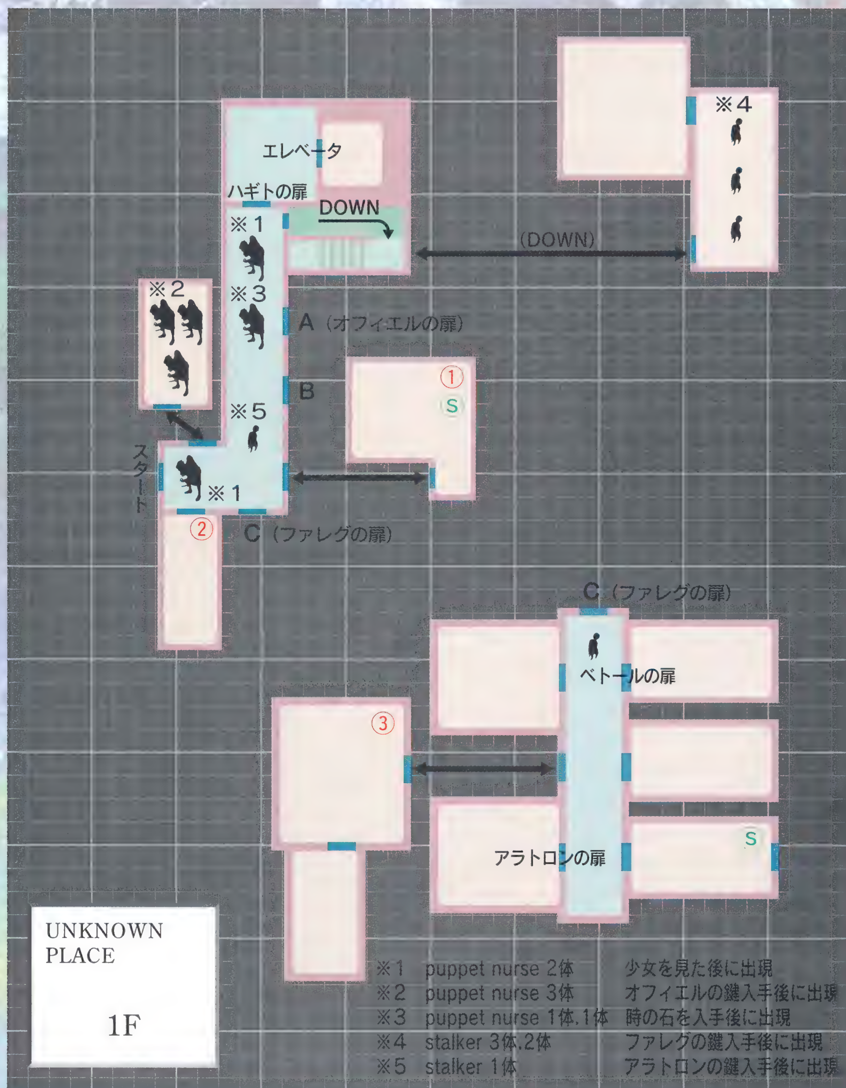
◀突然現れたダリア・ギレスピー。その口から、驚くべき真実が語られる。

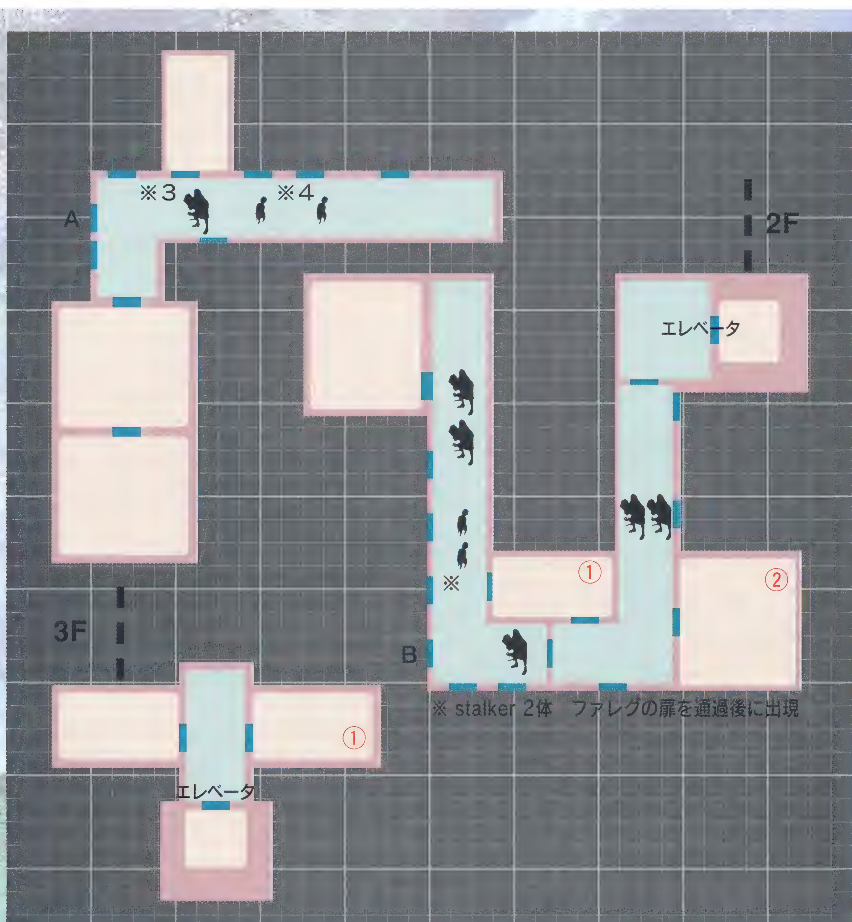
遊園地 アレッサとダリア

シビルとの戦闘が終わると、そこにアレッサが姿を現す。ハリーがアレッサに近づいていくと、アレッサはバリアーをはって、ハリーを遮ってしまう。その時、かつて住宅街の教会でダリアにもらった「フラウロス」が輝き、その光がアレッサを撃ち抜く。と、同時に、ダリアもこの場に姿を現した。はたして何が起ころうとしているのだろうか。

不明

エレベータの先でハリーを待ち受けているものは何なのか?
最終エリアとなる「不明」では地図を手に入れることができない。
ここに掲載している地図を見ながら、探索を続けよう。





Unknounn Place（不明）

1　F

① 救急キット、ショットガンの弾
② ハンドガンの弾
③ 栄養剤、ハンドガンの弾

2　F

① ハンドガンの弾
② ライフルの弾

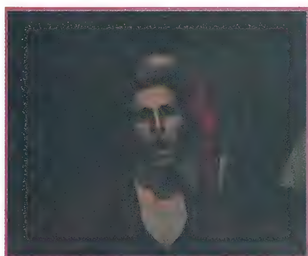
3　F

① 栄養剤

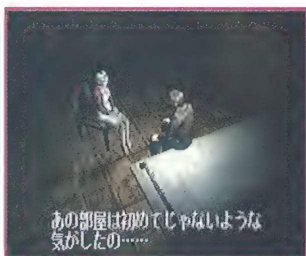
不明 エレベータで下へ

遊園地で気を失ったハリーは、ふたたび病院の診察室で目覚める。診察室を出ると、その前には見たこともない不思議な空間が広がっていた。

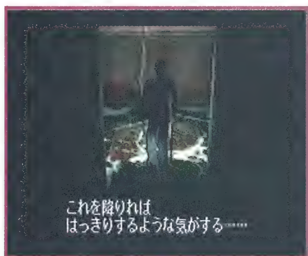
「不明」エリアは、異世界へと変貌した時の学校や、病院の部屋を寄せ集めたような不思議な場所だ。異なる階をつなぐ扉があったりと非常に複雑な作りになっている。広さ自体は大したことはないのだが、とにかく混乱しやすい。地図を確認しながら進もう。



▲ハリーはまた診察室で目を覚ます。いままでの体験は夢だったのか？



▲リサは以前、病院の地下室で体験したことを話してくれる。



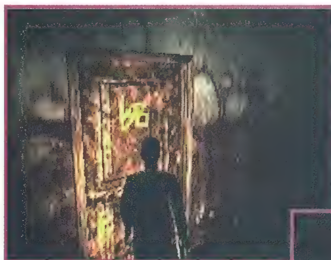
▲ハリーは異変の根源となる地へと足を踏み出す。



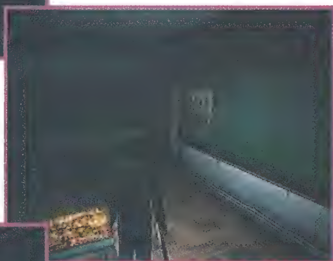
▲エレベータを降りた時、目の前をアレッサの幻影が駆け抜ける。

不明 探索の前に

「不明」は、謎が多く、階の異なるフロアを行ったり来たりすることも多い。説明が煩雑になることを避けるため、ここからの攻略は、クリアまでの最短ルートを紹介している。また、各部屋に明確な名前がないため、場所の説明は「……の扉」など、名称のある扉を基準に「……の扉から南にふたつ目の扉」などと記している。方角も不明なので、便宜上マップの上を北、下を南としている。まず、廊下の奥に進み、突き当たりの「ハギトの扉」の右の扉から地下の部屋を探索しよう。



◀この迷宮では、地図を見られないため、マークのついた扉を目印に自分の場所を把握していかないと、すぐ迷ってしまう。



▶「不明」は、文字通り不可思議な場所で、病院や学校など、各地の部屋がつながっている。



◀まずは「ペンチ」と「ドライバー」を入手することから探索を始めていく。



▶背中を見せている敵は、こちらを見つけるまで時間がかかる。この間に逃げよう。



◀puppet nurseの持つ、メス攻撃は意外とダメージが大きいので、囲まれないように。

不明 puppet nurse

アイテムを入手して、地下から戻ると、puppet nurseがハギトの扉付近と、廊下南方に1体ずつ配置される。puppet nurseは、こちらを視認してからの動きは速いが、それまでの動きは鈍い。地下からの扉を抜けたら、すぐに左へと走って1体目をかわし、2体目も1体目をかわした勢いでそのまま横をすり抜け、スタート地点からすぐ北側の扉に入ってしまおう。



▶蛇口の前で、「ペンチ」を使用する。なお、「ペンチ」は一度使うとなくなってしまう。



◀狭い部屋で、動きの速い敵が3体もいては、さすがに無傷ともいかない。要注意だ。

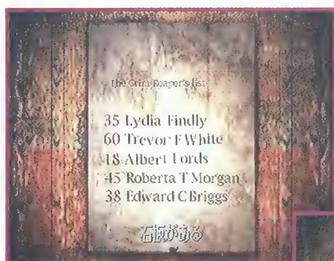
不明 オフィエルの鍵

スタート地点からすぐ北側にある部屋には壊れた蛇口があり、「オフィエルの鍵」が挟まっている。ここで「ペンチ」を使用して鍵を入手しよう。これで、「オフィエルの扉」を開け、先へ進むことができるようになる。「不明」では、こうして鍵を取っては新たに行けるようになった場所を探索していくのが基本となる。なお、「オフィエルの鍵」入手後に、ふたたびこの部屋へと入ると、puppet nurseが3体出現する。

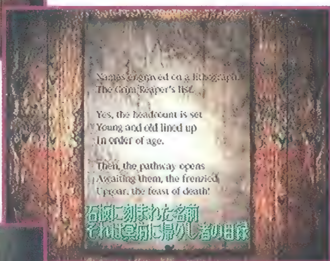
不明 アナグラムの鍵

「オフィエルの扉」は、1階の東側、南から3つ目の扉だ。その先は、L字型の廊下になっている。見える扉は多いが、入れるのはふたつだけ。ひとつが、出てすぐ右側のつきあたりにある扉だ。探索はこちらから行おう。

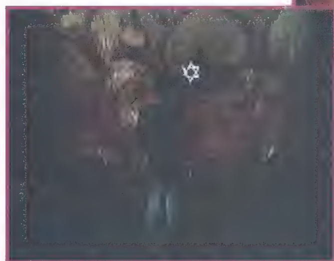
扉には鍵がかかっており、そばにあるパネルに正確な文字を入力しなければ開けることができない。L字廊下の両端にある石板がヒントになっているので、ここから数字を推測しよう。首尾よく開けることができれば、「ソロモンの護符」が入手できる。



◀ここに書かれている文字がヒントになっている。よく見て考えよう。紙にメモを取るのも、いいだろう。



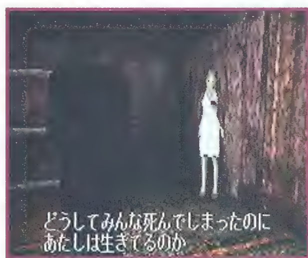
▶この石版には、上の石版の見方のヒントが書かれている。何度も読んで、意味を考えよう。



◀「ソロモンの護符」を入手。後に重要な役割を果たしてくれるアイテムだ。

不明 リサの真実

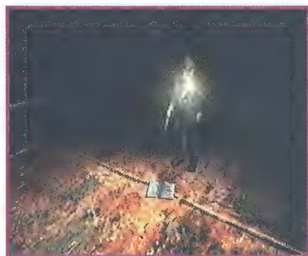
「ソロモンの護符」を入手し、廊下へと続く部屋に戻ると、リサが待っている。せっかくの再会だが、彼女の様子がおかしい。困惑するハリーの目の前で、体中から血を吹き出し、「助けて」と迫ってくる。あまりの凄惨さに恐怖を覚えたハリーは、思わずその部屋から廊下へと飛び出し、身体で扉を押さえてしまうのだった。リサの気配が消えてからもう一度中に入ると、「リサの日記」を読むことができる。



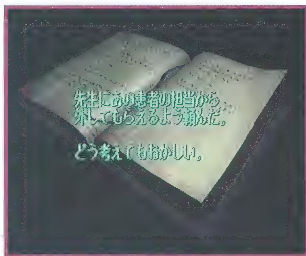
▲戻ると、リサがいて話しかけてくる。しかし、どうも様子がおかしい。



▲助けを求めてくるリサ。だが、ハリーには逃げる以外なかった。



▲戻ってみると、リサはいなくなっており、かわりに日記が落ちている。



▲リサは、何か異様な患者の担当看護婦だったようだ。



◀並んでいるのはいずれも星座になっている動物や品物の絵なのだが……。



▶絵の中にあるあるものを数えて、数字との関連を発見できれば押すべきボタンはわかる。



◀やっと謎を解き、「時の石」を入手。「時」という言葉が使うべき場所を暗に示している。

不明「時の石」

「オフィエルの扉」から続くL字廊下に面した扉のうち、もうひとつ探索可能なのが北側、西からふたつ目の扉だ。

この部屋には、八角形を半分にした形の柱が奥の壁にあり、その前面に薄い緑色の石がはまっている。この「時の石」は、ある鍵を取るために必要になるアイテムだ。柱にあるスイッチを正しく押せば入手できる。ヒントはボタン上の絵に隠されている。描かれている生物と数字の間にある関係を調べよう。



▶右前に向かって走り、すぐ扉を開ければ、puppet nurseと戦う必要はない。



◀ライトを消せば、楽にかわせる。

不明オフィエルの扉

星座のパズルを解いて廊下へ出ると、1体のpuppet nurseが配置される。ドアを出ると、すぐに左側から走りよってくるので注意。すでに「ソロモンの護符」を入手していれば、一気に「オフィエルの扉」まで戻ろう。

もし、これから「ソロモンの護符」を取りに行くのなら、素早くpuppet nurseをかわして西の扉に向かおう。ライトを消しているとパネルが押せないので気をつけること。

不明 ハギトの鍵

「時の石」「ソロモンの護符」を入手したら、L字廊下の探索は完了。最初の廊下に戻り、「オフィエルの扉」から南にふたつ目の部屋に入ろう。

ここには大きな時計があり、調べると鍵が短針代わりに使われていることに気づくだろう。これが「ハギトの鍵」だ。このままでは、ガラスが邪魔になって取れないのだが、文字盤の下に何かをはめ込むための窪みがある。ここまで探索を続けていれば、答えはすぐにわかるだろう。

▶「ハギトの鍵」はどうやれば取ることができるだろうか？　ヒントは四角いアイテムだ。





◀ゲームも終盤なので、小刻みにセーブしておいたほうがいいだろう。

不明 「指輪」と「紋章」

「ハギトの扉」はエレベータホールに続いており、これで2、3階の探索が可能になる。

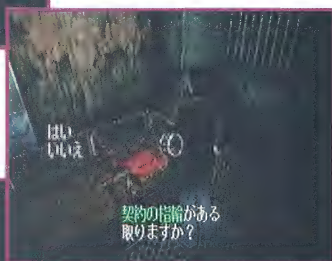
2階の廊下は南に延び、突き当たりを西に折れている。1階同様入れない扉が多く、見た目ほど手間はかからない。最初の目標は、廊下の曲がり角、南東の隅にある部屋だ。ここは、繁華街の宝石屋を思わせる部屋の作りで、「メルクリウスの紋章」と「契約の指輪」が手に入る。

次は、廊下西端の扉から、西棟へと向かおう。



◀このL字型の通路には2体のpuppet nurseがいる。狭い通路に立ちふさがっているので、どちらかを倒して進もう。

▼「契約の指輪」は小さいので見落としがち。しかし、あとで重要になるので、忘れずに。





◀ここには「ライフルの弾」が置いてある。ラストも近いので必ず補充しておこう。



◀入ってすぐの1体は、入る前にライトを消してすり抜けると、楽にかわせる。



▶廊下の行き止まりに2体のpuppet nurseがいる。近づいて来る前に手前の部屋に入ろう。

不明 2階西棟

2階の西棟に出ると、3体のpuppet nurseが出現する。目の前に1体、そして、フロアを南北に走る長い廊下に2体だ。

西棟で開けられる扉は3箇所ある。ここでは、唯一、廊下東側にある扉に逃げ込めばいい。なお、廊下西側の一番南にある扉は1階へと通じている。迷いやすいので気をつけよう。



◀「カメラ」は入手しておかないと、あとで謎が解けなくなってしまう可能性がある。

不明 「カメラ」

扉の先は、病院のナースセンターと同じ作りになっている。特に危険な敵や仕掛けはないが、あとで重要になるアイテム「カメラ」がある。クリアに絶対必須のアイテムではないのだが、初プレイではこれがないと、ある謎で詰まってしまう。



▶ここで鍵を開けておくと、エレベータを使わなくても1階と2階が行き来できる。不思議だが便利な扉だ。

不明 1階へ

「カメラ」を手に入れたら、西棟北西にある部屋の探索はいったん保留して、南西隅の扉にかかっている鍵を開けて1階へ戻ろう。この扉は、なぜか1階と2階をつないでいる。1階では「オフィエルの扉」の南隣の扉が出口になっている。

不明
宗教画の謎

1階に戻ったら、エレベータに乗り3階の探索に向かう。エレベータを出ると祭壇のある部屋があり、ここから東西それぞれに通じる扉が見えている。ふたつの扉はともに仕掛けがついており、3×3に並んだスイッチを押して特定の図形を描かないと開くことはない。

この謎を解くヒントは、祭壇両側にある2枚の宗教画である。一見普通の絵だが、実は特殊なインクが使われており、光に反応するようになっているのだ。



▶並んだスイッチを正しく押して、特定の図形を描けば、扉が開く。さて、どうするか？



◀この宗教画に何かをすると、入力すべき図形が浮かび上がってくる。いろいろと試してみよう。

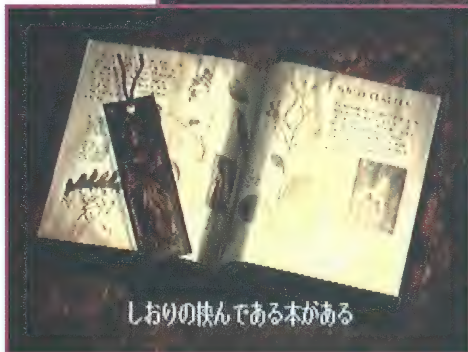
不明
ふたつの部屋

宗教画の謎を解くと、東西の部屋に入れるようになる。西側の部屋には「鳥かごの鍵」がある。1階の南西隅、スタート地点からすぐ右手の部屋にある部屋で使うことになるので取っておこう。

一方、東側の部屋には、しおりの挟まれた植物図鑑と、7年前の新聞が置いてある。植物図鑑には麻薬の説明が、新聞にはダリアの家で火事が起き、アレッサが焼死していることが書かれている。いままで見ていたアレッサは何者なのか？



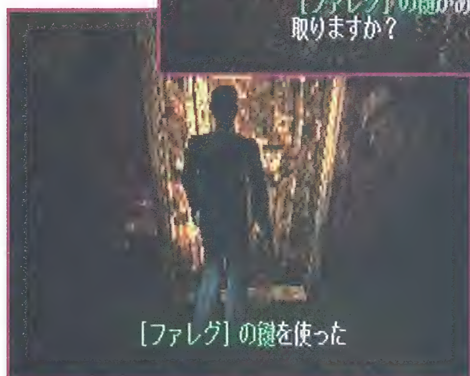
▶西の部屋で「鳥かごの鍵」を入手。これで、また一歩ラストへと近づいたことになる。



◀火事が起きた日と、ハリーがシェリルを拾った日が一致している。何か因果関係があるのだろうか。

▶大きな鳥かごがある。「鳥かごの鍵」を使うと、中にある「ファレグの鍵」を入手することができる。





◀「ファレグの鍵」は、扉を調べれば使用できる。puppet nurseを倒していない場合は、素早く行動すること。

不明 ファレグの鍵

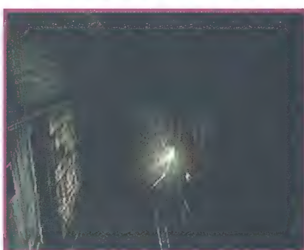
「鳥かごの鍵」を入手したら、3階の探索は完了。1階へ戻り、南西隅の部屋を目指そう。

室内中央には中に鍵の入った鳥かごがある。「鳥かごの鍵」を使用すると「ファレグの鍵」が手に入る。「ファレグの扉」は、この部屋の東隣（出てすぐ右手）にある。早速、探索に向かおう。

なお、1階のpuppet nurseを倒していない場合、外へ出るとすぐ右前に出現する。反応が遅れると攻撃を受けるので、ライトを消してから出るか、素早く右へ走るかして、かわしてしまおう。



▲これがstalker。視界が悪いこの状況では、非常にわかりづらい。



▲引きつけて、走る。これが基本だが、タイミングが難しい。



▲3体もstalkerがいる。こうなったら倒してしまったほうがいい。



▲咄嗟の対応が取りづらい相手なので、出現場所を覚えておこう。

不明 stalker出現

「ファレグの扉」を抜けると、病院の隠し病棟に似た場所に出る。ここでは、新たな敵stalkerと出会う。動きは、mumbulerのそれと酷似しており、ゆっくりと歩いて近づいてくる。ただ、黒い上に半透明なので非常に発見しにくい。この廊下に入ったら、すぐ右か左に寄ってstalkerを引きつけ、逆側を一気に駆け抜けるようにしよう。なお、モードが「HARD」になると、3体に増加する。

不明
アンク

「ファレグの扉」から通じる廊下には、東西に3つずつ、合計6つの扉があり、しかもそのすべてが探索可能である。鍵のかかった扉がふたつあるので、まずは東側中央の扉から探索を始めよう。壁中に落書きがされた部屋で、ハリーはまたアレッサの幻を見る。壁の「アンク」は、忘れずに入手しておこう。



◀ふたたび現れたアレッサの幻。彼女は、何を伝えようとしているのか。



▶クリアアイテムのひとつである「アンク」は、最後の最後で使うことになる。

不明
メルキオールの小剣

西側の一番北にある部屋には、クリアアイテム「メルキオールの小剣」が大きな冷蔵庫に突き立っている。冷蔵庫内には魔物が封じられていて剣が封印の役目をはたしている。何か剣の代わりとなるものを使用しないと……。



◀この小剣を取ったら、そのまま部屋から出てはいけない。何かを使って封印を施さないと殺されてしまう。

不明
ビデオを見る

西側の中央の扉は、倉庫に通じている。ここからはさらに奥へ通じる扉があり、そこにはテレビとビデオデッキが置かれている。病院で見つけたビデオテープを入れてみると、以前はノイズだらけだった映像が今度ははっきりと映し出される。



▶ビデオにはリサが映っている。あの子とは、やはりアレッサのことなのだろうか。

不明 ベトールの鍵

ビデオを見たら倉庫に戻ろう。東側の一番北にある「ベトールの扉」を開けるための鍵がある。

部屋にある棚をよく調べると、ビーンズの袋が発見できるはずだ。これを調べてみると、袋が裂け、中からビーンズとともに鍵が飛び出してくるのである。鍵はハリーの足下に落ちるので、動かないで、その場で○ボタンを押せば、「ベトールの鍵」が入手できる。



◀一見、ただのビーンズなのだが、中には「ベトールの鍵」が入っている。袋を破ったあと、鍵を拾うのを忘れないように。



▶倉庫には、他にもアイテムが置いてある。まずは「ハンドガンの弾」を回収する。



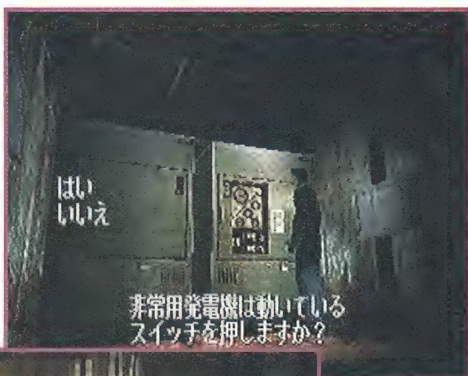
◀さらに「栄養剤」。ゲームの後半では、貴重な回復アイテムなので、確実に補給しておこう。

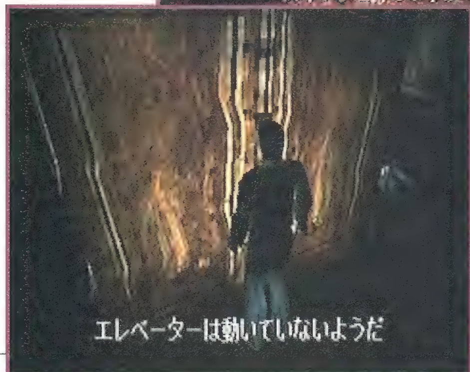
不明 発電機を止める

ベトールの部屋には、巨大な発電機が置かれている。スイッチがオンの状態になっているので、ここでオフにしておこう。これで電気の供給が止まり、エレベータが使えなくなってしまうのだが、実はこうしておかないと、あるアイテムが入手できない。

次に目的地を2階に移し、先程保留していた2階西棟にある北西の部屋を目指そう。エレベータが使えないので1、2階を結ぶ扉を利用する。

▶「ベトールの鍵」を使って中に入ったら、発電機を止めよう。それがすめば、今度は2階西棟へ戻ろう。





◀電気を止めるとエレベータも止まる。1階と2階を結ぶ扉を開けておかないと、行こうにも道がなくなる。

不明 新敵出現

発電機を止め、2階への扉をくぐると西棟に新たな敵stalker2体が配置される(以前いたpuppet nurseは消滅している)。左からゆっくりと、ならんで近づいてくるので、横をすり抜けるのは非常に難しい。ここは、扉を背負いながら、ショットガンで一掃してしまおう。もし、体力と回復アイテムに余裕があるのなら、組みついて来る敵を振り払って、強引に抜けるのもいいだろう。



◀一度逃げて、引きつけて攻撃する。この方法が一番簡単で、確実な方法だ。残弾数に気をつけておこう。



▶抜けようとしてもノーダメージというわけにはいかない。体力に余裕がある時にしよう。

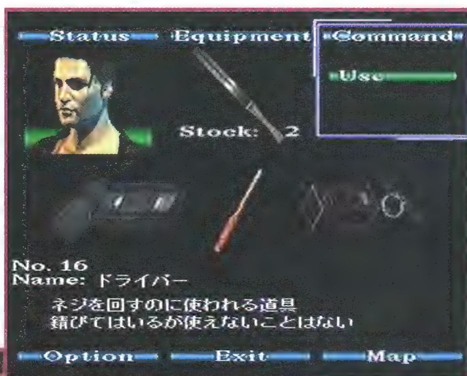


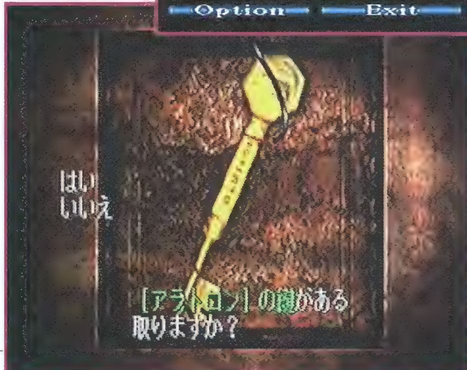
◀連続で攻撃を受けると、すぐに体力がなくなる。回復アイテムを惜しまないで使用すること。

不明 アラトロンの鍵

stalkerを倒したら、西棟北西隅の部屋へ向かう。奥の壁に最後の鍵となる「アラトロンの鍵」がある。ただ、壁にネジ止めされた鉄板の中に入っているため、このままでは取れない。所持アイテムをチェックしてみよう。ところが、鉄板を外しても、まだ問題は残る。何と鍵に電気が流れているのだ。先程発電機を止めていれば、即入手できるが、そうでない場合は、発電室に戻らなくてはならない。

▶鉄板は、ネジ止めされている。となれば、ここで使うべきアイテムは、あれしかない。





◀電流が流れている状態では取れない。発電機を止めてから、入手するようにしよう。



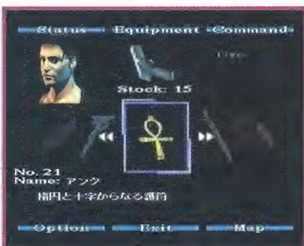
▲最後に残った「アラトロンの扉」。これが開けばラストは間近だ。



▲ベッドを囲む4人の影。彼らこそがこの事件の元凶に違いない。



▲「ウロボロスの円環」を入手。これですべての準備は終わった。



▲この段階で、5つの術具が揃っているかを確認しよう。

不明 ウロボロスの円環

病室で「アラトロンの鍵」を入手したら、最後は近い。ふたたび「ファレグの扉」を通ってその先の通路へ向かい西側最南の「アラトロンの扉」の中に進もう。

部屋に入ると、何人かの人物が少女の周りに集まって相談をしている光景を見ることができる。この事件の黒幕が誰かはっきりしてきたようだ。

部屋には、アレッサの写真と「ウロボロスの円環」がある。円環を入手したら、探索完了だ。



◀おそらくここが、アレッサの部屋だったのだろう。最後のセーブポイントが用意されている。

▶これら5つのアイテムをすべてはめれば、ドアが開く。足りないものがあれば、取りに戻ろう。



◀この階段を降りれば、最後の戦いが始まる。シェリルは、無事に戻ってくるのだろうか。

不明 少女の部屋

最後の部屋となるのが、「ファレグの扉」から通じる廊下に面した6つの部屋のひとつ、南東隅の部屋だ。「ウロボロスの円環」のあった部屋の向かいにある。

この部屋の奥にある扉が最後の謎となる。扉に、「汝が手中にあり、その身を護りし五つのまじないここに捧げよ」という文字とともに、何かをはめるくぼみが5つある。ここに「不明」エリアで手に入れた5つのアイテムをはめていこう。

これで、もうすべきことはない。後は最終戦を残すのみだ。

いろいろな遊び方で楽しもう!!

『サイレントヒル』は戦闘主体のゲームではない。基本的に敵を回避、やむを得ない場合のみ戦うプレイに徹した方が、スリルや恐怖を味わうことができる。
だが、『サイレントヒル』の遊び方はそれだけではない。プレイスタイルのちょっとした違いでまったく異なる楽しみ方ができるのだ。それをこれから紹介していく。セカンドプレイでは君なりの遊び方を探してみよう。

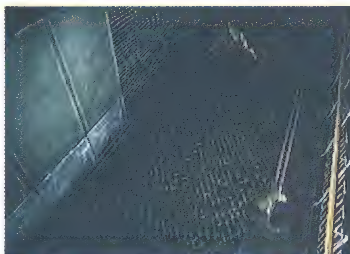
1体も倒さない

このプレイは文字どおり、敵をまったく倒さないプレイである（ボスを除く）。
どうせなら、回復アイテムをあまり取らず、アクションの腕のみで突破するほうが面白い。ぜひ「HARD」で試してみよう。


どんなに邪魔だろうと、決して殺してはいけない。

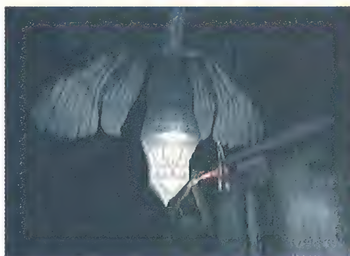
全部倒す!!

こちらは配置されているモンスターをすべて倒していくプレイ。一見、大雑把に見えるが、銃器中心で戦うと、弾数に限りがあるため、かなり計画性のある行動力が要求される。なるべく隠し武器を使わないほうが、緊迫感があり、面白い。


twinfeeler戦前の死体にたかっている小型芋虫も見逃さず倒そう。

打撃ONLY

すべての武器を打撃武器で倒すプレイ。ボスも例外ではない。split headは調理用ナイフの突き刺し(「EASY」「NORMAL」で213回、「HARD」で417回攻撃が必要)で、twinfeelerはハンマーの振り下ろしで、ラスボスは弾丸を取らずに進み、時間切れで自滅を誘おう。

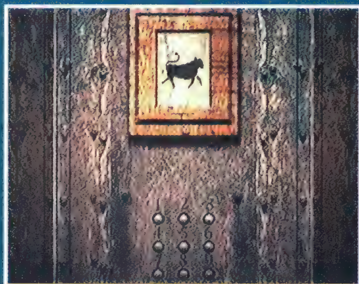

floatstingerは、どの打撃武器でも倒せる。

迫力の画面で

視点を切り換えて雰囲気の違うゲームを楽しむ方法だ。まず、一度クリアしたデータをロードし、オプション画面からLRどちらかのボタンで「EXTRA OPTION」を呼び出す。ここで「View Mode」を「Self View」に、「View Control」を「Reverse」にすると、大迫力の視点でゲームができるようになる。


ハリーの視点でプレイできる。特に、戦闘シーンは必見。

SILENT HILL™



Chapter4

SILENT HILL MYSTERY

サイレントヒルの謎

君にこの謎が解けたか!?

難解パズル解法集

このゲームは、要所に難解な謎が配置されており、それらを正しく解かなければ、先へ進めない場合が多い。また、エンディング分岐に関係するアイテムや情報の中には、普通にプレイしているだけでは見落としやすいものも少なくない。

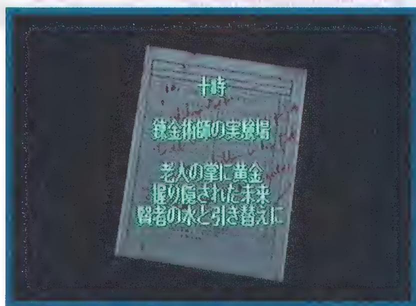
ここでは、そうした謎の解法や、アイテム・情報の入手法などをまとめて紹介する。これを読めば、詰まることなくゲームを進めることができるだろう。ただし、謎解きや情報集めは、本来、自力で達成することに楽しさがある。どうしてもわからないと感じた場合にだけ、ここを利用することをお勧めする。

謎の解法一覧

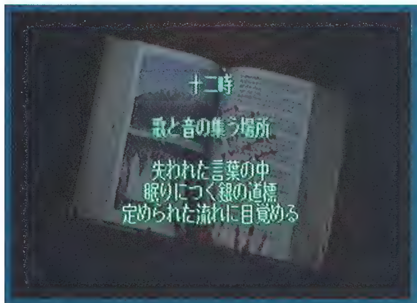
時計塔の謎 ------------ P110〜111
屋上排水溝の鍵の取り方 -------- P112
ふたつの柵を開ける方法は? ---- P112
赤い液体には何の意味がある? --- P113
「緑のプレート」はこう取る! ---- P113
仕掛け扉の開け方 ------------ P114
アルコール使用法 ------------ P114
財布を見落とすな ------------ P115
鍵のナンバーは? Part1 ------ P115
鍵のナンバーは? Part2 ------ P116
「カウフマンの鍵」はどこで使うか --- P116
シビルを救出できるか --------- P117
ヒントは若い順 ------------- P117
星座に惑わされるな ----------- P118
時計の謎 ------------------ P118
この扉はどう開ける? --------- P119
5つのアイテムはここで -------- P120

時計塔の謎

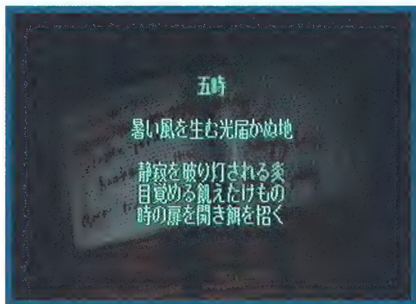
異界化した学校へ行くためには、中庭にある時計塔の扉を開けなければならない。そのためには、受付にあった本や書類に書かれた血文字の詩をヒントに、3つの謎を順番に解く必要がある。時計塔の文字盤は、最初10時を指して止まっており、まず「十時」で始まる詩の謎を解き明かさなくてはならないことを示している。その後は文字盤の動きに合わせ、「十二時」「五時」の順に謎を解く。



「十時」の詩。まずは「化学実験室」に行こう。



「十二時」の詩の謎は「音楽室」で解くことになる。



「五時」の詩。地下の「ボイラー室」へ行こう。

金のメダリオン

時計塔の扉を開けるために必要なアイテムのひとつ、「金のメダリオン」は、2階西側の化学実験室(CHEMISTRY LAB)にある。しかし、「老人の手の像」が堅く握っており、そのままでは取ることができない。そこで必要なのが、隣の実験用具室(LAB EQUIPMENT ROOM)にある「化学薬品」だ。これを使えば、「老人の手の像」を溶かすことができる。あとは、「金のメダリオン」を、時計塔の扉の左側にあるプレートにはめ込むだけだ。

銀のメダリオン

扉右側のプレートにはめる、「銀のメダリオン」は、2階東側の音楽室(MUSIC ROOM)で入手できる。しかし、そのためには、ピアノの鍵盤の中にある、音の出ない5つの鍵を、正しい順序で押していく必要がある。

鍵を押す順番のヒントは、黒板の楽譜に書かれた血文字の詩の中で、「鳥の飛び比べ」に例えられている。鳥の飛んだ高さが音の高さを、鳥の色が白鍵か黒鍵かを表しているのだ。つまり、レ(左から2番目の白鍵)→ラ(右から2番目の白鍵)→ラ#(一番右の黒鍵)→ソ(右から3番目の白鍵)→ド#(一番左の黒鍵)というのが、正しい順番である。なお、鍵を押す順序を間違えた場合は、改めて最初から押し直していけばよい。



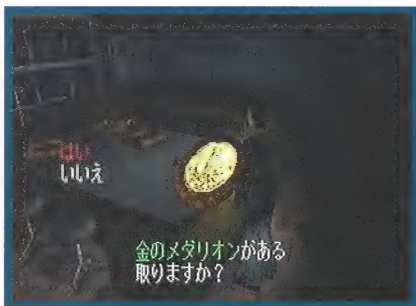
謎解きに使用する鍵盤は、ド～シの1セットのみ。



最後の謎は、このスイッチを入れるだけで解ける。



棚の中央にあるのが、「化学薬品」だ。



「老人の手」が溶けたら、メダリオンが入手可能に。

ボイラー

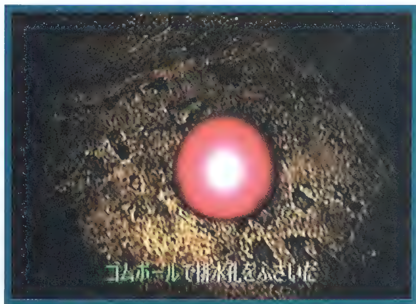
「金のメダリオン」と「銀のメダリオン」を時計塔のプレートにはめ込み、文字盤が5時を指したら、詩の中で「暑い風を生む光届かぬ地」と表されている地下へ行き、ボイラー室(BOILER ROOM)に入ろう。そして、停止しているボイラーのスイッチを入れる。「静寂を破り灯される炎」とは、このことを示しているのだ。これでようやく扉の鍵が開き、時計塔の中へと入れるようになる。

屋上配水溝の鍵のとり方

異界化後の学校の探索で、屋上の排水溝にある鍵を取る方法は、少し変則的だ。まず、1階西側の倉庫（STORAGE）で手に入る「ゴムボール」を使い、角にある排水管をふさぐ。そのあとで水道のバルブを開き、水を流すと、端にある排水管の中に引っ掛かっていた鍵が、どこかに流されていく。行き着く先は、中庭西側にある扉の右側にある排水溝で、そこまで降りていけば入手できる。



まずは、排水管の中に鍵があることを確認しよう。



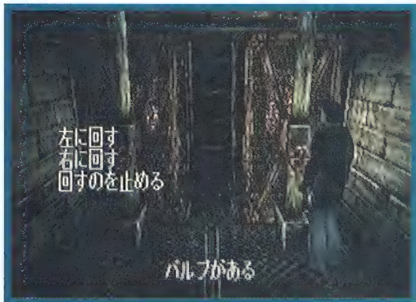
角の排水管をふさげば、水は排水溝まで流れる。


流れ落ちた鍵は、この場所で拾える。

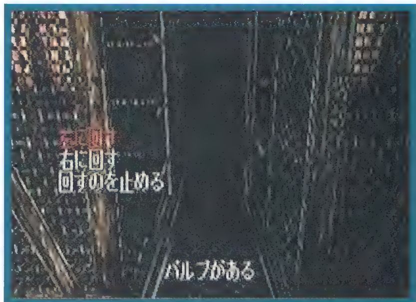
ふたつの柵を開ける方法は？

異界化後の学校を探索すると、ボイラー室から奥へと続く通路が、左右から突き出た柵にふさがれている箇所がある。この柵は、部屋の左右にあるバルブを回すことで開けることができる。

バルブは、左右のどちらに回すかで、柵の動く方向が決まる。また、バルブを回した時に柵が回転する度合いは、同じ側の柵が180度、逆側が90度となっている。つまり、右のバルブをひと回りさせると、右側の柵が半回転し、左側の柵が4分の1回転するのだ。この左右の回転数を調整し、左右の柵が両方とも開いた状態にするには、初期状態から、右側のバルブを左に2回、左側のバルブを右に1回回せばOKだ。



どちらのバルブをどの方向に何度回すのか考えろ。

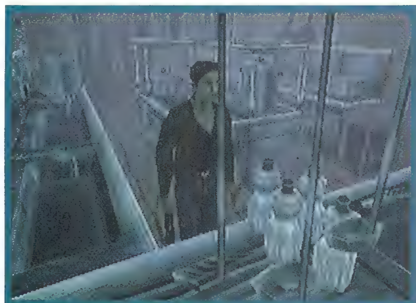


この状態にすれば、通ることが可能になる。

赤い液体には何の意味がある？

病院の探索を行うと、院長室(DIRECTORS OFFICE)で、底にわずかに赤い液体が残った、割れたビンを見つけることができる。この正体不明の液体を何に使うのか悩んだ人も多いかもしれないが、実はこれ、エンディングの分岐に関わってくる、とても重要なアイテムなのだ。

ただし、何か入れ物でもない限り、この赤い液体を持っていくことはできそうにない。これには、院長室の隣にある厨房(KITCHEN)で手に入れることができる「ペットボトル」が役に立つ。院長室の割れたビンのところで、このペットボトルを使えば、赤い液体を手に入れることができるのだ。


まずは厨房で「ペットボトル」を取ろう。

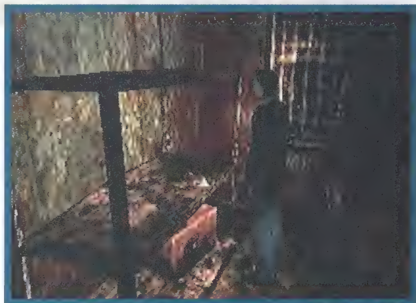


この液体は、いずれ重要な場面で使われる。

「緑のプレート」はこう取る！

異界化後の病院の、2階中央のナースセンター(NURSE CENTER)にある扉を開けるためには、まず、扉にはめ込む4色のプレートを集めなくてはならない。そのプレートのうちの「緑のプレート」は、204号室の壁にあるのだが、プレートの前には触手状の怪物、bloodsuckerがおり、プレートの前に陣取っている。bloodsuckerは床に溜まっている血を舐めているだけで、一定の範囲に近づかない限り、向こうから攻撃してくることはないのだが、無理矢理プレートを取りに行くとダメージを受けてしまうし、いくら攻撃しても倒すことはできない。

そこで必要になるのが、3階の倉庫(STORE ROOM)で手に入る、輸血用の「血液パック」だ。bloodsuckerの前でこれを使うと、血を好むこの怪物の触手を脇に逸らせ、プレートのところまで行けるようになるのだ。これで「緑のプレート」を取ることができる。

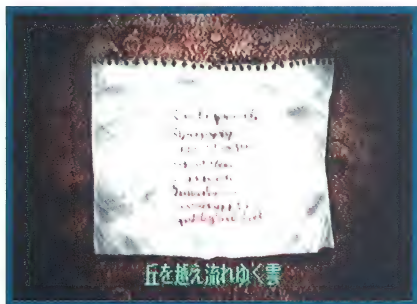

3階で「血液パック」を取ってから、2階に行こう。


触手はずっと血を吸っているので、あせる必要はない。

仕掛け扉の開け方

2階中央のナースセンター（NURSE CENTER）にある、4つのプレートがはめ込まれた扉を開けるためには、3階と2階で手に入れることのできる、赤、青、黄色、緑の4色のプレートを、4つのくぼみに、正しくはめ込まなくてはならない。

ヒントは、同じ部屋の壁に貼られている紙に書かれている。すでにはめ込まれているプレートの色を頼りに、紙に書かれた言葉から連想される色を、その順番通りに並べればいいのだ。中央上に「丘を越え流れゆく雲」の色である「白」があることから考えれば……右上が青、右下が緑、左下が黄色、左上が赤というのが正解だ。



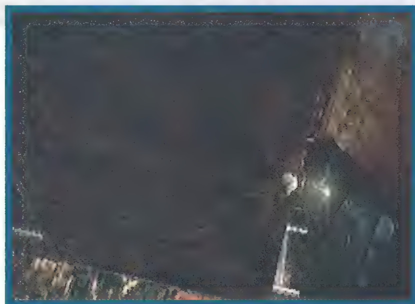
対応する色は順に、白・青・橙・緑・紫・黄・黒・赤。



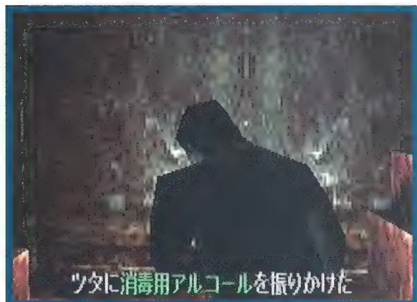
これが正しい位置に、プレートをはめ込んだ状態。

アルコール使用法

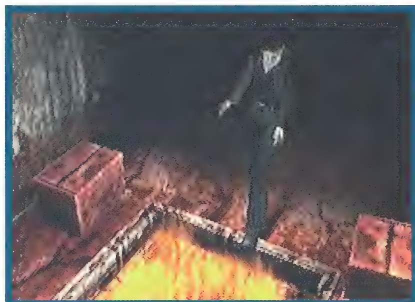
地下倉庫（STORE ROOM）の奥にある隠し部屋の床には格子戸があるが、針金のように堅い蔦が絡まっており、開けることができない。ライターで燃やそうとしても、火はすぐに消えてしまい、うまくいかない。そこで、2階のICU（INTENSIVE CARE UNIT）にあった「アルコール」を使う。アルコールをふりかけてからライターで火をつけることで、蔦を燃やすことができるのだ。



格子戸のある部屋への扉は、棚を動かすと現れる。



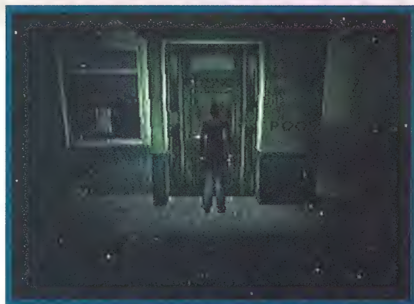
まずアルコールをかけてから、次にライターを使う。



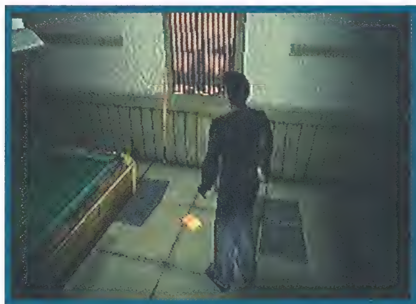
これで格子戸が開き、地下へと行けるようになる。

財布を見落とすな

リゾート街のプールバーに行くと、怪物に襲われているカウフマンを助けることができる。その後、彼とは少し言葉をかわしただけで別れることになるが、ここで彼がいた場所を調べると、財布を見つけることができる。中には「カウフマンの鍵」と「領収証」のふたつのアイテムが入っている。カウフマンとの会話後、キャラクターの向きが変わり、財布が視界に入らなくなるので気をつけよう。



まずはプールバーへ行ってカウフマンを助けよう。



カウフマンのいた場所には財布が……。



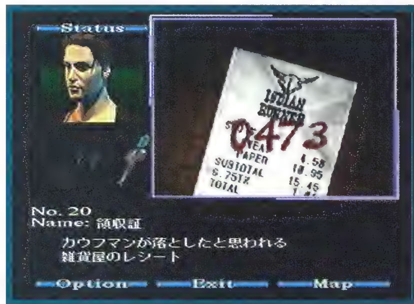
「カウフマンの鍵」と「領収証」が手に入る。

鍵のナンバーは？…Part1

プールバーの南には雑貨屋があるが、入り口の扉には、シリンダーキーが取りつけられており、4ケタの番号を合わせなければはずすことができないようになっている。実はこのシリンダーキーの番号は、プールバーで拾ったカウフマンの財布から見つかる、「領収証」に書かれている。アイテム画面で使ってみると、領収証がアップになり、赤い文字で書かれた「0473」という番号を読み取ることができるのだ。これでシリンダーキーをはずし、雑貨屋の中に入ることが可能になる。なお、雑貨屋のシリンダーキーは、番号さえ合わせれば、たとえ「領収証」を入手していなくても開けることができる。



雑貨屋の扉に取りつけられたシリンダーキー。



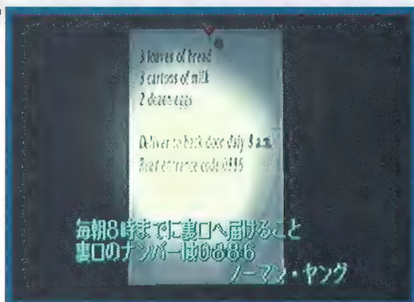
領収証に、シリンダーキーの番号が書かれている。

鍵のナンバーは？…Part2

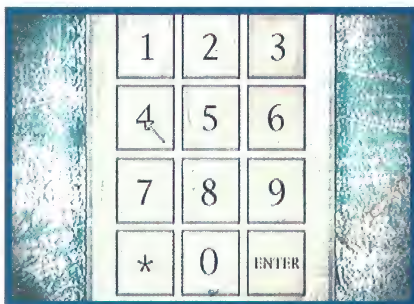
「Motel Haerbey Inn」の管理棟に入るためには、裏口のナンバーロックに正しいナンバーを入力しなければならない。

このナンバーは雑貨屋「Indian Runner」で知ることができる。カウンター内に、モーテルの主人であるノーマンが雑貨屋のオーナーに当てて書いた紙が貼られており、この記述の最後の部分に、「0886」という4ケタの数字が書かれている。ズバリ、この数字こそが、管理棟に入るためのロックナンバーなのである。

ちなみに、この数字は、わざわざ雑貨屋へ確認しに行かなくても入力することが可能になっている。雑貨屋のシリンダーキーと同じく、ハリーが数字を知らなくても、ハリーを動かしているプレイヤーが知っていればOKなのだ。



このメモにナンバーが書かれている。



ここで雑貨屋で見たナンバーを入力する。

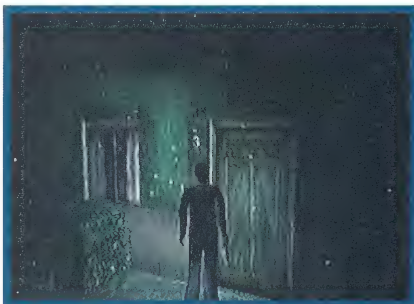
カウフマンの鍵はどこで使うのか？

「Annie's Bar」でカウフマンを助けた時に財布を入手しただろうか。そこには鍵が入っているが、これはいったいどこで使えばいいのだろうか?

まず、アイテム画面で「Look」のコマンドを使い、鍵をよく見てみよう。すると、タグに「3」という数字が書かれているはずだ。これは、ある場所のルームナンバーを表している。ゲーム中、部屋に番号のついている場所はといえば、そう、「Motel Haerbey Inn」だ。ここの3号室が鍵で開けられる場所なのである。なお、「Motel Haerbey Inn」の部屋番号は扉の左側についているので、これを目安に3号室を探すと発見しやすいだろう。

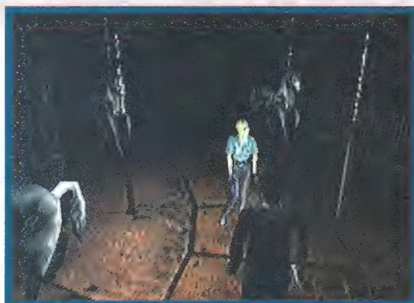


「Motel Haerbey Inn」の部屋番号を示している。


扉の左側に各部屋の番号が書かれている。

シビルを救出できるか？

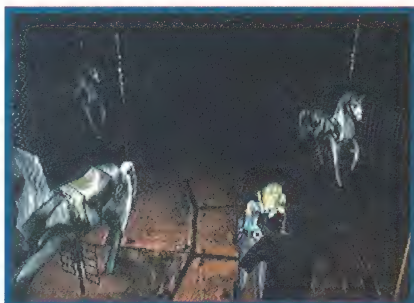
ハリーのよき協力者であるシビルは、ゲーム終盤でモンスターにとり憑かれて怪物化してしまう。通常プレイしていると、ここではほとんどのプレイヤーがシビルと戦い、彼女を倒してしまうことだろう。だが、怪物化したシビルが迫ってきた時、病院の院長室に落ちていた「謎の液体」を使えば（そばまで引きつける必要がある)、シビルの呪縛を解き、助けることができるのである。



襲いかかってくるシビル。助ける方法はないのか。



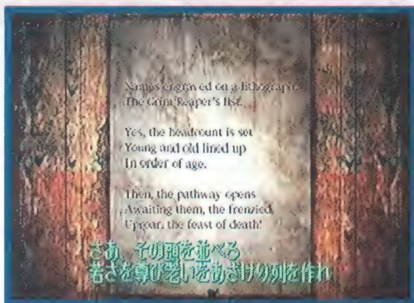
ここで、院長室で拾った液体があると……



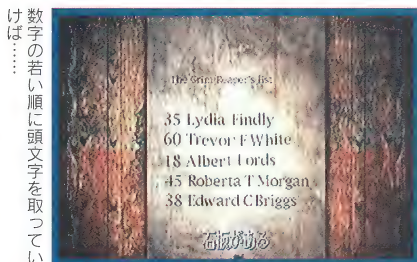
このタイミングで使えばシビルは正気に戻る。

ヒントは若い順

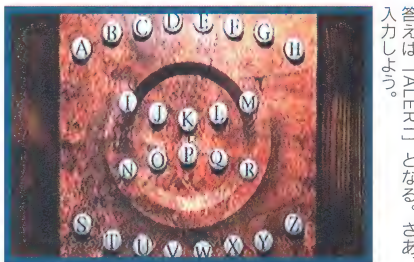
最終エリア「不明」で、「オフィエルの鍵」を使って開けた扉の右側には入力装置がある。このキーワードは同じフロアにある2枚の石板から判明する。ひとつには、「〜頭を並べろ　若さを尊び〜」と書かれており、もうひとつには、数字と名前が書かれている。つまり、死者の享年を若い順番に並べて、頭文字を取っていけばいいのである。



「若い順に頭文字を並べろ」という意味だ。



数字の若い順に頭文字を取っていけば……



答えは「ALERT」となる。さあ、入力しよう。

星座にまどわされるな

「オフィエルの鍵」を使って開けた扉の左側にある部屋にも入力装置がある。こちらは星座の絵がかけられ、数字を入れる仕組みになっている。一見すると、星座を順番に並べて、対応した数字を入力する……と思いがちだが、そうではない。ヒントとなる4枚の絵を見てみよう。蟹(10)、やぎ(4)、魚(0)、天秤(2)。この数字、実は手足の合計数を表しているのである。



蟹なら、はさみと足を合わせて10本というわけだ。



射手は6、羊は4、双子は8になる。

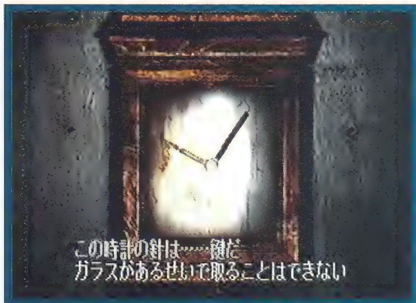


見事、「時の石」を取ることができた。

時計の謎

「不明」で最初に訪れた場所の突き当たりの部屋にある時計。ここには、時計の短針の代わりに鍵が差し込まれている。しかし、このままではガラスが邪魔で取ることができない。そこで、詳しく時計を調べてみると、文字盤の下に四角いくぼみがあるのに気づくだろう。ここに何かをはめれば鍵を取ることができるのだ。ここにはめるのは、表面に文字盤のような模様が刻まれ、四角く、時間に関係がありそうな名前がついているもの……。

こう考えれば、すぐ「時の石」だとわかるだろう。これを時計の正面で使えば、時計が鳴り出し、ガラスが割れて、文字盤の鍵が取れるのである。



問題の時計。今のままでは、ガラスが邪魔だ。



星座の絵の部屋で入手した「時の石」を使う。

この扉はどう開ける!?

「不明」エリア、3階は奥に祭壇があり、左右に扉があるだけの狭いフロアだ。このふたつの扉にはともに3×3に並んだボタンがあり、これを正しく押さないと開かないようになっている。

ボタンの配列は、祭壇の横にかけられた宗教画から判明するのだが、ただ調べても解答は得られない。ヒントを得るためのアイテムが必要なのだ。

扉を開けるためには、エレベータで2階へ行き、病院の「ナースセンター」そっくりの部屋へ行けばいい。ここに「カメラ」があるので、入手して祭壇まで戻り、宗教画の前で、使う。すると、宗教画に謎の模様が浮かび上がる。これを入力すればいいのだ。

それぞれ部屋の同じ側の扉（「闇を開く光」なら、その手前、エレベータを背に左側の扉）が開く。



ボタンが配置された扉。開けるためにはボタンを押せばいいようだが……？



宗教画が、扉を開けるためのヒントになっているのは間違いない。



扉を開ける謎を解くために必要となる「カメラ」。忘れずに取っておこう。



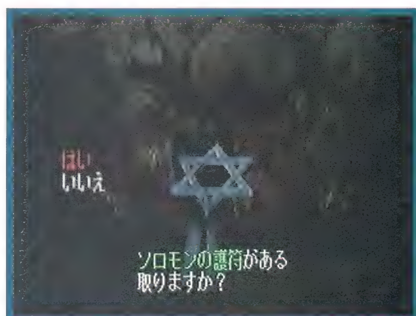
「カメラ」を使うと、この通り、模様が浮きでてくる。これを見てボタンを押そう。



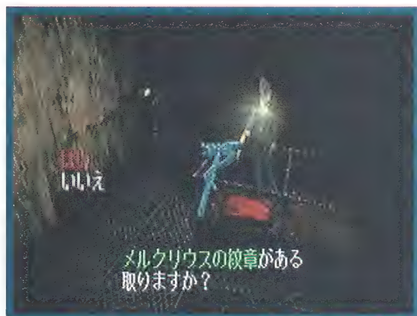
なお、「カメラ」を使わなくても、模様を覚えていれば謎を解かなくても、扉は開けられる。

5つのアイテムはどこで

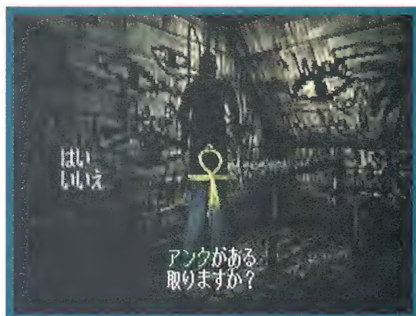
最後の謎は、「少女の部屋」に用意されている。ここの奥にある扉は5つのアイテムを集めないと開かないのである。「ソロモンの護符」は「ALERT」を入力した扉の奥の部屋の壁に安置されている。「メルクリウスの紋章」は2階、エレベータホールを抜けた先の左側の一番奥の部屋に、「アンク」はファレグの扉を抜けた先の左側から2番目の部屋、「メルキオールの小剣」はその右側手前の部屋、「ウロボロスの円環」はアラトロンの扉の部屋に置かれている。効率よく集めよう。



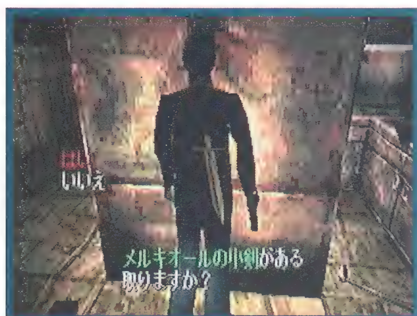
「ALERT」を入力して開ける部屋からひと部屋抜けたところ、突き当たりの壁に「ソロモンの護符」が。



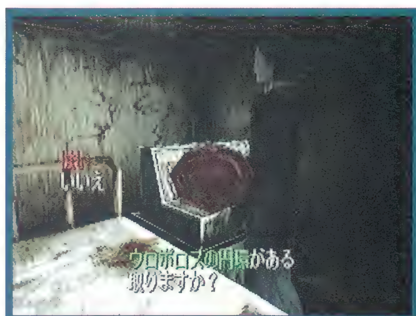
「メルクリウスの紋章」は2階のL字の曲がり角の部屋だ。ここには「契約の指輪」もある。



「アンク」は落書きのいっぱい書かれた部屋の壁にかけられている。



「メルキオールの小剣」は取る前か取ったあとに、「契約の指輪」を使わないと部屋を出る時、死んでしまう。



アラトロンの部屋に「ウロボロスの円環」が置かれている。5つ揃えば、エンディングはもう目前だ。

残るはボスのみ
エンディングはすぐそこだ!!

SILENT HILL



Chapter5

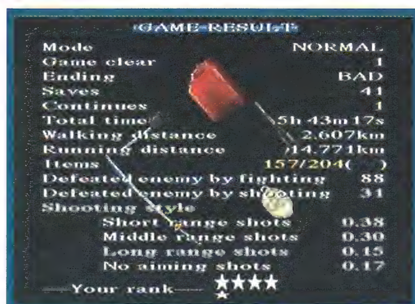
SECRET DATA

シークレットデータ

クリアランク

『サイレントヒル』をクリアすると、エンディングのクレジットが流れたあと、「Your　Rank」が表示される。君は何点とれただろうか。ここでは、ランクの基準について紹介しよう。

クリア時に★印で表示されるランク(大★は10、小★は1)は、下の条件で決定されている。高ランクを狙う場合に注意すべき項目が条件9だ。なお、ランクの最大値は100になっている。



ランクは画面下の★の数で表されている。

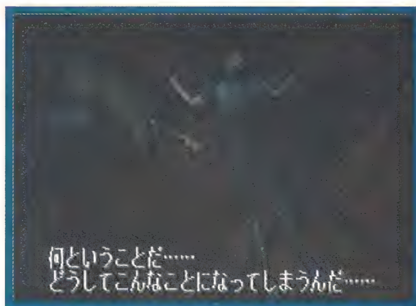
クリアランク計算表

条件	内容	条件	内容
条件1	モード(Mode) EASY ……………… −5 NORMAL ……………… 0 HARD ……………… 0	条件2	クリア回数(Game　clear) 5回以上 ……+10　2回 ……………+4 4回 ……………+8　1回 ……………+2 3回 ……………+6
条件3	エンディングタイプ(Ending) GOOD+ ……+10　BAD+ ………+3 GOOD ………+5　BAD …………+1	条件4	セーブ回数(Saves) 0,1,2回 ………+5　11～20回 ……+2 3,4,5回 ………+4　21～30回 ……+1 6～10回 ……+3　30回～ …………0
条件5	コンティニュー回数(Continues) 0,1回 …………+5　6,7回 …………+2 2,3回 …………+4　8,9回 …………+1 4,5回 …………+3　10回～ …………0	条件6	クリア時間(単位:分)(Total　time) ～120 ………+10　～360 ………+2 ～180 ………+5　～720 ………+1 ～240 ………+3　720～ …………0
条件7	拾ったアイテム数 (Items) 150以上 ……+10　90以上 ………+6 135以上 ……+9　75以上 ………+5 120以上 ……+8　60以上 ………+4 105以上 ……+7　45以上 ………+3 ※最大数は204、隠しアイテムは除く	条件8	隠しアイテム取得数 5,6 …………+10　2 ……………+4 4 ……………+8　1 ……………+2 3 ……………+6　0 ……………0
条件9	殺害数(Defeated enemy by fighting、Defeated enemy by shooting) 打撃殺害数と射撃殺害数を、隠し武器を使った回数に5を足して割る。その後両者の大きさを比較し、大きいほうを1/2したものと、小さいほうをそのまま足した数字が、ランクにプラスされるものになる。 数字の最大は30、最小は0。	条件10	射撃傾向(Shooting　style) 全射撃のうち、2m以内で射撃した確率を10倍したもの、ハンドガンで4m以内、ライフルで5m以内の敵を射撃した確率を20倍したもの、ハンドガンで12m以内、ライフルで15m以内の敵を射撃した確率を30倍したものの合計から、照準を合わせずに射撃、もしくはショットガンを使用した確率を40倍したものを引いた数値。 最大で10、最小で0となる

エンディング

『サイレントヒル』はゲームの途中経過により、エンディングが変わるマルチエンディング方式となっている。君はすべてのエンディングを見ることができるだろうか？

ここでは、エンディングが分岐する条件について紹介する。これはハリーが途中で遭遇する人物のうち、シビルとカウフマンのふたりを助けたかどうかによって変わってくる。



シビルを殺してしまうとGOOD＋への道は断たれる。

条件1

ひとつめの条件は、モーテル管理棟でバイクのタンクから薬ビンを見つけているかどうかだ。

これを見つけるためにはバーでカウフマンを救出し、雑貨屋、モーテルと順番に探索し、モーテル客室の床下から「バイクの鍵」を手に入れておく必要がある。

条件2

ふたつめの条件は、遊園地でモンスターに操られているシビルを助けたかどうかだ（彼女の救出方法は117ページを参照）。

病院の院長室で赤い液体を取っておかないと、シビルを助けることはできない。事前に「ペットボトル」を手に入れてから院長室へ行くこと。

GOOD＋

条件1と条件2を満たすとこのエンディングを見ることができる。この場合、ラスボスはincubusになる。

ラストでは、ハリーもシビルも無事に街から脱出できる。ランキング決定の際、もっとも評価の高いエンディングである。

GOOD

条件1のみ満たすと、このエンディングになる。この場合も最後のボスはincubusになる。いちおうグッドエンドではあるのだが、シビルを殺してしまっているのでGOOD＋に比べ、ランキング時の評価は低くなる。

BAD＋

条件2のみ満たすと、このエンディングになる。ラスボスがAlessa/incubatorとなり、グッドエンドに比べて、クリアが多少容易になるのが特徴。

なお、このエンディングでは、エンドクレジット後のムービーが流れなくなる。

BAD

条件1も条件2も満たさなかった場合、このエンディングになる。ラスボスとしてはAlessa/incubatorが登場する。

もっとも報われないエンディングで、ランキング時の評価も当然のように低い。

隠しアイテム

『サイレントヒル』には、ある条件を満たさないと、使えない特殊なアイテムがいくつかある。
　これらのアイテムは、ほとんどが武器で、通常のプレイで登場する武器に比べて、使いやすく、かつ、非常に強力なのが特徴だ。
　これらのアイテムを使って、立ちふさがる敵たちをバリバリ殺していくのも、通常とは異なったおもむきがあり面白い。ぜひともプレイを繰り返し、いつもと違った雰囲気のゲームを体験しよう。

　ここでは、隠しアイテムの入手条件、入手場所、攻撃力について紹介していく。武器については、基本的な使い方や、使う時の注意点なども、細かく紹介していくので参考にして欲しい。
　なお、隠しアイテムは、入手条件を満たしたデータをセーブし、これをロードしないと使えない。また、使用可能になったアイテムは、ランキング発表時に紹介されるようになっている。



条件を満たすことで入手できるアイテムが増えてゆく。

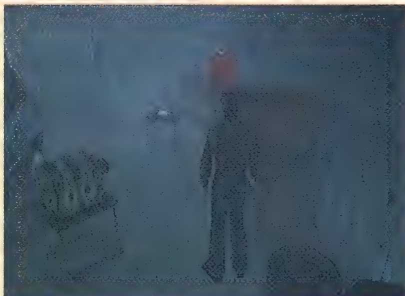
ガソリン



入手場所●
ガソリンスタンド(住宅街F8)のガレージ

入手条件●
ゲームをクリアすると可能(エンディングはどれでも可)

　チェーンソー、小型削岩機を動かすために必要となるアイテム。なお、一度ガソリンを使ってチェーンソーを取った状態でゲームをクリアし、これをセーブしたデータをロードすると、ガソリンなしでチェーンソーを入手できる(小型削岩機も同様)。


初プレイではなかった「ガソリン」が現れる。さて、どちらの武器を取ろうか。



初プレイでは取ることのできなかった「チェーンソー」か「小型削岩機」が入手可能になる。

チェーンソー

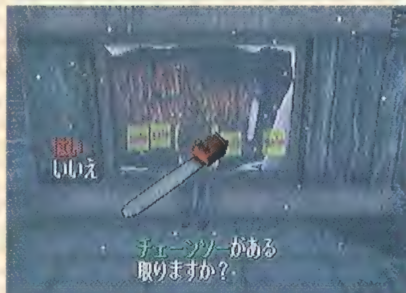


入手場所●
のこぎり屋(住宅街F5)のショーウィンドウ

入手条件●
ゲームをクリアすると可能
(エンディングはどれでも可)

攻 撃 力●
振り回し(エンジン停止時) …250
振り回し(エンジン稼働時) …450
構え状態(エンジン稼働時) …200

チェーンソーは振り回した時の隙が大きいが、エンジン稼働時には常に攻撃力を持っている（連続稼働時間は1分。構え直すとエンジンが再始動する）。構えながら移動でき、攻撃しながらも移動が可能という、高い実用性を持っている。振り回さず、構えながら敵に向かっていくのが、お勧めの攻撃方法だ。

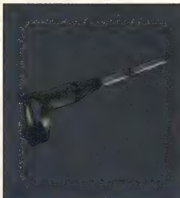


初プレイ時は、あることは確認できるが、「ガソリン」がないので使用できない。



強敵であるromperも、構えているだけで簡単に倒すことができる。実用性が高い武器だ。

小型削岩機



入手場所●
橋の制御室(住宅街F9)の1階に置かれている

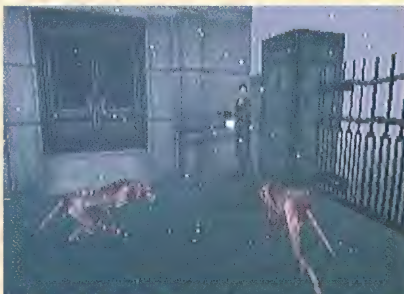
入手条件●
ゲームをクリアすると可能
(エンディングはどれでも可)

攻 撃 力●
突き出し(エンジン停止時) …200
突き出し(エンジン稼働時) …400
構え状態(エンジン稼働時) …200

チェーンソーと同じく、エンジン稼働時には常に攻撃力を持っている(連続稼働時間は1分。構え直せば、エンジンは再始動する)。また、方向キーの組み合わせで上、正面、下方向へ突き出すことも可能だ。しかし、構えている時は移動できないので、チェーンソーよりは使いにくいかもしれない。



チェーンソーと同様、初プレイでは入手できない。一度クリアしなければ使えない。



攻撃しながら移動できないので、戦う場合は、囲まれないよう、ポジション取りが重要。

日本刀

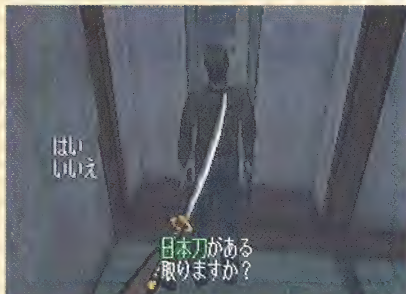


入手場所●
犬小屋のある家(住宅街C4)の鍵のかかっていた部屋にある

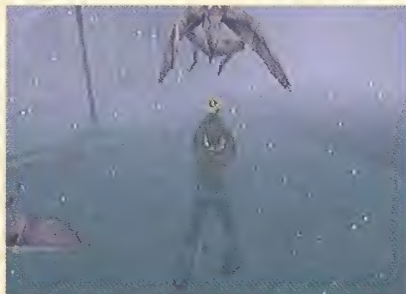
入手条件●
グッドとバッドの両方のエンディングを見ている(シビルの生死には無関係)

攻撃力●
切り攻撃……1000

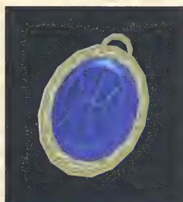
攻撃までが短く、隙も少ない。さらに攻撃力はすべての武器でもダントツで高い。構えている最中は移動はできないが、攻撃中には滑るように前方に移動する。「R2ボタン」と「○ボタン」を同時に押せば、倒れている敵にも振り下ろしで攻撃できる。滑る距離を把握し、敵との距離を保って攻撃しよう。



条件を満たせば、それまで開かなかった扉が開き、「日本刀」を取れるようになる。


滑る距離を計算して、ギリギリの位置から切り込むのがベスト。これを覚えると強力な武器になる。

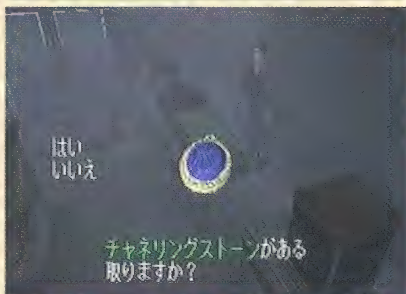
チャネリングストーン



入手場所●
コンビニ8(住宅街B7)のカウンターに置かれている

入手条件●
GOOD＋のエンディングを見る

ある場所で使うと、何かが起こる。隠しアイテムの中で、もっとも謎が多く、何に使えばいいのかおよそ見当がつかない。『サイレントヒル』最大の謎といっても過言ではないだろう。入手したら、ともかくいろいろな場所で使おう。そのうち何かが起こるかも……。



コンビニ8のカウンターにある。少々発見しにくく、忘れやすいアイテムだ。



特定の場所で使用すると、特殊なイベントが見られる。いったい何が起こるのだろうか？

クリアアイテム一覧

ここではクリアするために必要となるアイテムが、本書のどのページで登場するかを紹介している。
これで、どのアイテムが、どこにあるか一目瞭然となる。
使用方法、入手場所などが、わからない場合に活用すると役立つだろう。

あ行

[アラトロン]の鍵 ……106
アンク ……104、120
「犬小屋」と書かれた紙片 ……38
[海亀]のプレート ……66、114
ウロボロスの円環 ……107、120
液体(詳細不明) ……63、113
絵札 ……48
[オフィエル]の鍵 ……97

か行

カウフマンの鍵 ……83、116
化学薬品 ……111
[かかし]の鍵 ……39
「学校へ」と書かれた紙片 ……37
カメラ ……101、119
[きこり]の鍵 ……39
教室の鍵 ……52
金のメダリオン ……43、111
銀のメダリオン ……44、111
金庫の鍵 ……84
契約の指輪 ……100、120
K・ゴードンの鍵 ……53
下水道通路の鍵 ……78
下水道出口の鍵 ……79
骨董屋の鍵 ……71
ゴムボール ……51、112

さ行

磁石 ……85
消毒用アルコール ……69、114
[女王]のプレート ……67、114
書庫の鍵 ……50
診察室の鍵 ……70
ソロモンの護符 ……98、120

た行

地下倉庫の鍵 ……68
時の石 ……99、118
ドライバー ……96
鳥カゴの鍵 ……102

な行

[猫]のプレート ……66、114

は行

バイクの鍵 ……85、86
[ハギト]の鍵 ……100
跳ね橋の鍵 ……55
ビデオテープ ……70、104
病院地下の鍵 ……62
[ファレグ]の鍵 ……103
"フラウロス" ……55
ペットボトル ……62、113
[ベトール]の鍵 ……105
ペンチ ……96
[帽子屋]のプレート ……67、114

ま行

民家の鍵 ……38
メルキオールの小剣 ……104、120
メルクリウスの紋章 ……100、120

や行

輸血用血液パック ……66、113

ら行

[ライオン]の鍵 ……38
ライター ……69、114
領収証 ……83、115

KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ

SILENT HILL™
パーフェクトガイド

1999年3月21日初版発行

発行　：コナミ株式会社
発売　：株式会社新紀元社
〒101-0054　東京都千代田区神田錦町2-5　KSビル1F
TEL：03-3291-0961　FAX：03-3291-0963
郵便振替　00110-4-27618

本文執筆：株式会社M2（水野隆志・尾村弘樹・安仲卓・鷲尾トモノリ）
編集　：コナミ株式会社CP事業部／新紀元社編集部
デザイン：株式会社PAUR
組版　：株式会社明昌堂
印刷　：大日本印刷株式会社

ISBN4-88317-745-9
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan

©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
「サイレントヒル TM」は（株）コナミコンピュータエンタテイメント東京の商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ゲーム内容についてのご質問には一切お答えできません。
特に電話でのご質問はご遠慮下さい。

■ホームページアドレス
コナミ株式会社　http://www.konami.co.jp
株式会社新紀元社　http://www.shinkigensha.co.jp

発行　コナミ株式会社
発売　株式会社新紀元社

SILENT HILL™

「サイレントヒル TM」は（株）コナミ コンピュータ エンタテイメント 東京の登録商標です。

ISBN4-88317-745-9 C0076 ¥1000E

定価：本体1,000円（税別）



9784883177455



1920076010002

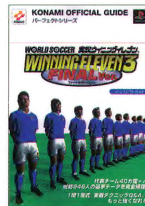
発行　コナミ株式会社
発売　株式会社新紀元社

SILENT HILL™

「サイレントヒル TM」は（株）コナミ コンピュータ エンタテイメント 東京の登録商標です。

コナミ公式ガイド
コナミ パーフェクトシリーズ 新刊

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 Final Ver. パーフェクトガイド
定価:本体1,200円(税別)
プレイステーション「実況ウイニングイレブン3 Final Ver.」用攻略本。全出場国・出場選手のデータを完全掲載。また実戦テクニックから、優勝への必勝戦術まで完全指南。



実況パワフルプロ野球'98決定版 パーフェクトガイド
定価:本体1,200円(税別)
プレイステーション「実況パワフルプロ野球'98決定版」用攻略本。最新プロ野球登録選手データをはじめ、「サクセス」攻略にはかかせないデータベースなど、各種攻略データが満載!



がんばれゴエモン 来るなら恋! 綾繁一家 パーフェクトガイド
定価:本体1,000円(税別)
プレイステーション「がんばれゴエモン 来るなら恋! 綾繁一家」用攻略本。全ステージマップ掲載。また各キャラクターのコンビネーションや隠し秘技など、必殺テクニックを伝授!



がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこ盛り～ パーフェクトガイド
定価:本体1,200円(税別)
ニンテンドウ64「がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこ盛り～」用攻略本。各ステージのマップや攻略ポイントなどをていねいに解説。とことんゲームを楽しむための1冊。



幻想水滸伝Ⅱ パーフェクトガイド
定価:本体1,600円(税別)
プレイステーション「幻想水滸伝Ⅱ」用攻略本。ストーリー分岐からイベントまでていねいに解説。登場キャラクターや仲間にする方法を一挙大公開!





好評発売中

ISBN4-88317-745-9 C0076 ¥1000E
定価：本体1,000円(税別)





発行 コナミ株式会社
発売 株式会社新紀元社

SILENT HILL™

「サイレントヒル TM」は(株)コナミ コンピュータ エンタテイメント 東京の登録商標です。

KONAMI®
プレイステーション
サイレントヒル パーフェクトガイド
発行 コナミ株式会社
発売 株式会社新紀元社



KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ



SILENT HILL™
● パーフェクトガイド ●

Cheryl vanished in mist.
Can Harry solve
the mystery of Silent
Hill and rescue her?



© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

■ホームページアドレス
コナミ株式会社 http://www.konami.co.jp
株式会社新紀元社 http://www.shinkigensha.co.jp